闘うパソコンゲームマガジン
昭和62年4月1日発行（毎月1回1日発行） 第5巻 第5号 通巻第29号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可
コンプティーク
1987 4月号 VOL29
430yen
最強連載
★ディーヴァ ★ラプラスの魔
★めぞん一刻 ★ロマンシア
★ザナドゥシナリオⅡほか
いま売れてます！
No.1宣言号
久美子のポスター付
山下章のベストセレクション
お買得ガイド付
ザ マン アイ ラブ/デスフォース/サイキックウォー/
ストーム/グイン サーガ/獣神ローガス/大戦略Ⅱ・・・全11本!!

SONY

この4つのソフトが、君にディスク・ショックをプレゼントします。

好評発売中

超ロングセラーソフトのMSX版。勇敢な冒険者はここに集まる。

10レベルにも及ぶ広大な地下世界に君臨するキングドラゴンと、数多くのモンスターたち。君の使命はそれらを倒すことにある。まず、地上のトレーニンググラウンドで鍛えてから、地下世界に向かうのがミソ。武器、魔法、アイテムなど全部で84種類を操ることができ、そのうえ装備を変えれば変身することもできる。さあ、君だけのアドベンチャーロマンを創ろう。

ザナドゥ

HBJ-G056D …………¥7,800

C FALCOM 開発元：日本ファルコム㈱
0425-27-6501 (64K以上)

好評発売中

美しいビジュアルと、ダイナミックなサウンドが、君の心を奪う。

絵本の世界から抜け出たようなユニークで愛らしいキャラクター達。その数は、性格も個性も様々な40数種類。命を吹きこまれたように動きまわり、その背景に流れる音楽とすばらしくマッチしているのだ。そして、各面はスクロールによって切り替わり、1ステージ6面、全8ステージでそれぞれ異なった目的をもつ。MSX2でヴェールの旅は、いま始まったばかりなのだ。

メルヘンヴェールI

HBJ-G057D …………¥7,900

C SYSTEM SACOM 開発元：システムサコム
03-635-5145 (64K以上)

3/21発売

漢字のことなら、おまかせください。家族で学べるソフト。

このソフトには、新聞で使われている常用漢字1945字はもちろんのこと、表外漢字を含む、9000語の熟語が収録されているのだ。また、いろいろな項目に分かれているので君に合った学習方法を選べるし、友達や家族の氏名を登録して、競争しながら漢字を学ぶこともできる。"難読語〃"百人一首〃はクイズ気分で、どうぞ。これなら、漢字博士とよばれる日も近い。

漢読百科

HBS-E010D …………¥7,800

Ⓒ1987旺文社/Sony Corporation (64K以上)
※本商品には漢字ROMが必要です。

近日発売

この1700語をマスターすれば、高校入試もラクラクパスできます。

日頃、英単語に悩まされている君へ、ビッグニュースです。あの旺文社のベストセラー"でる順中学英単語1700〃に準拠したソフトが出ました。"でる順〃付属だから、家ではパソコンで、電車の中では本で勉強すれば、より効果的。それに、4つの方向から、広く、深く学習できるから、苦手な英単語もしっかり身につく。この1700語をマスターして試験もクリアーしよう。

英単語チェッカー

HBS-E011D …………¥7,800

Ⓒ1987旺文社/Sony Corporation (64K以上)
※本商品には漢字ROMが必要です。

MSX2

写真は、HB-F1 ¥32,800とトリニトロンカラーディスプレイテレビCPV-14CD2 ¥89,800、フロッピーディスクドライブHBD-20W ¥44,800の組み合せ例です。

ディスク・ショック
HBD-20W
両面倍密720KBの大容量。高速アクセスでアプリケーションが楽しめます。インターフェース一体型で、新発売。
¥44,800
このディスクドライブなら、
全身ショックまみれになれます。
SONY
HBD-20W
It's a Sony
SONY
POWER
A
IN USE
2DD MICRO FLOPPYDISK DRIVE HBD-20W
HIT BIT
SONY

COVER

AD／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
スタイリング／池ヶ谷ひろ子
ヘア・メイク／渡辺晴夫
（トップノット）
モデル／後藤久美子

▶CM、ドラマで大活躍の後藤久美子ちゃん。3/18にはいよいよ歌手デビューも決定！ というわけで、今月号は久美子ちゃんがいっぱい。153ページからのデータバンクはもちろん、4月のポスターカレンダーもついている。あの澄んだ瞳で毎日見つめられると思うと、もうドッキドキ。さっそく部屋にはっちゃおーぜ!!

P.30

P.36

P.42

P.62

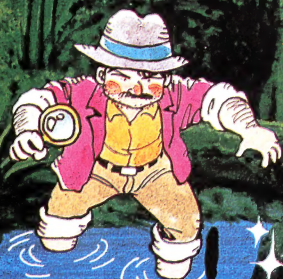
P.66

P.74

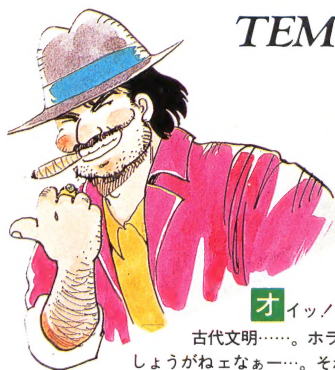
20 この春注目の最新ゲームを先取り大盛り大特集！ 山下章のベストセレクション 春の新作まつり

61 最新人気ゲーム必勝法 How to Win

コンプティーク4月号についての問い合わせは、
休日を除く月、水、金曜日の午後4～6時の間
03(359)9900
で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせは御遠慮ください。もちろんトップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。

はるか古代（マヤ）に
想いを馳せ……。

TEMPLO DEL SOL

実在の遺跡が舞台のRPG風味AVGだ!!

コマンド入力をアイコンにした画期的なアイデアをはじめ、"アステカII"には新しい試みがいっぱい! ゲームの舞台となるチチェン・イツァーの遺跡群は実存のものばかり。こんなA.V.G.今までにあったかい?! (LOG IN 1月号より)

オイッ! "マヤ文明"って知ってるか?! 紀元300年〜900年の間に栄えた幻の古代文明……。ホラッ、歴史の授業で習っただろ?! なにィー、よくわかんねェって、しょうがねェなぁー…。それじゃあ、オジさんがこれから遺跡を訪ねながら説明してやんから、よォーく覚えろヨ!! なんたって、マヤ文明なくして、「アステカII、太陽の神殿」は語れねェーてかっ。

ここが、アステカIIの舞台となるチチェン・イツァー。
その昔、トルテカ族っつーヤツらが、次々とマヤを侵略していった時代に、マヤ文明の中心だった所だ。(メモしとけョォー。)
歴史上、マヤ最後の都市は、"タヤサル"とされているけど、実際はこのチチェン・イツァーがマヤ文明の最後だったんじゃないかと、オジさんは思うわけだ。(スルドイだろー) 何百年もの間、数多くの巡礼者が訪れた聖地、そして、神々との交流をもたらす不思議な鍵が隠されているという伝説の地、それが、チチェン・イツァーだ! (うーん、カッコ良くキマッたゼ)

ここがスタート地点の尼僧院。宮殿ばりの造りで、壁にはたっくさんの小さな石彫りがモザイク状にはめられている。(このォー、ゼイタクものっ!) 中にはいると、こんな像が三体あるのダ。"何かあるゾ!"とピンときたか? 目をサラにしてよォーく見てくれ。

エジプトでいえばピラミッド。よーするに墓のことだ。特にここは、えらーいおボーさんしか入れない高僧の墓なんだぜ。崩壊の跡がかえって不気味なムード。(実は…オジさんは怖がりなんだョーン) さぁて、この棺はもう発見できたか?! 棺を開けるなんて趣味の悪いマネはしたくないんだが…。

ここは素通りするわけにはいかねーんだ。(でも、やっぱりオジさんは怖いんだョー!!)

(アステカIIマニュアルより)

PC-8801/mkII/SR/FR/MR	2枚組	¥7,800
PC-9801シリーズ		¥7,800
X1/X1turbo	2枚組	¥7,800
FM7/77/AV	2枚組	¥7,800

●漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。
●好評発売中!通販(〒200円)

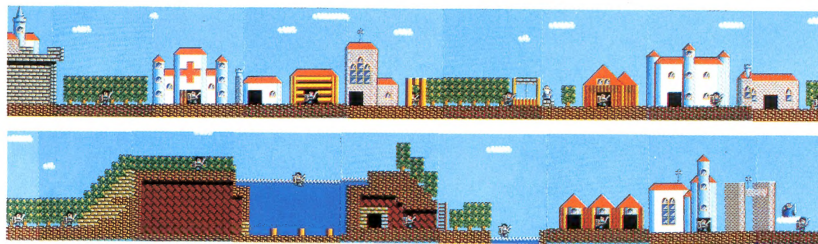
日本ファルコム(株) 〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル TEL.0425(27)6501代

ロマンチック・ミステリー
ロマンシア物語
それは、伝説とも言えるほど遠い昔。
見渡すかぎり、美しく緑に光り輝く王国、
ロマンシア――。
そしていま、物語の幕はあがる……。
Falcom
日本ファルコム株式会社

セリナ=レビ=ラウルーラ

ファネッサ3世

はるか北方の広大な森に囲まれた緑の楽園、ロマンシア王国は、平和で美しい小さな王国であった。
国王であるファネッサ３世は、誰しも「温厚で慈悲深いりっぱな方」と口を揃えて言うほどに、家臣だけでなく国民からの信望の厚い王であった。また、その愛娘、セリナ姫は平和のシンボルであり、国民すべてから愛される美しい姫であった。
このロマンシア王国に隣り合うアゾルバ王国を治めるクリフト４世は、ロマンシア国王の実弟であり、非常に物静かな王として知られていた。
ロマンシア・アゾルバの両王国は、策略や戦闘とは無縁の土地で互いに寄りそい、助け合っていた。
両王国には、いつもおだやかな風が吹き、人々の明るい声が響いていた。
そして刻は、ゆるやかに過ぎていった。
嵐は予告もなく、突然に襲いかかってきた。ロマンシア王国の光であるセリナ姫が何者かに捕えられ、アゾルバ王国へと連れ去られてしまったのである。国王は、愛する姫が連れ去られたショックと、実の弟が関係しているらしい事に、ふさぎこみ城から一歩も出なくなってしまった。その国王に追いうちをかけられるかのようなコトが次々と起った。セリナ姫の救出に向かった若い戦士たちは、誰ひとり帰らず、街では原因不明の難病が流行し、人々の不安は頂点に達していた。しかし、国王ファネッサ３世にはなすすべがなかった……。
平和すぎた緑の楽園は、この激しい嵐を乗り切れるのだろうか――。(つづく)

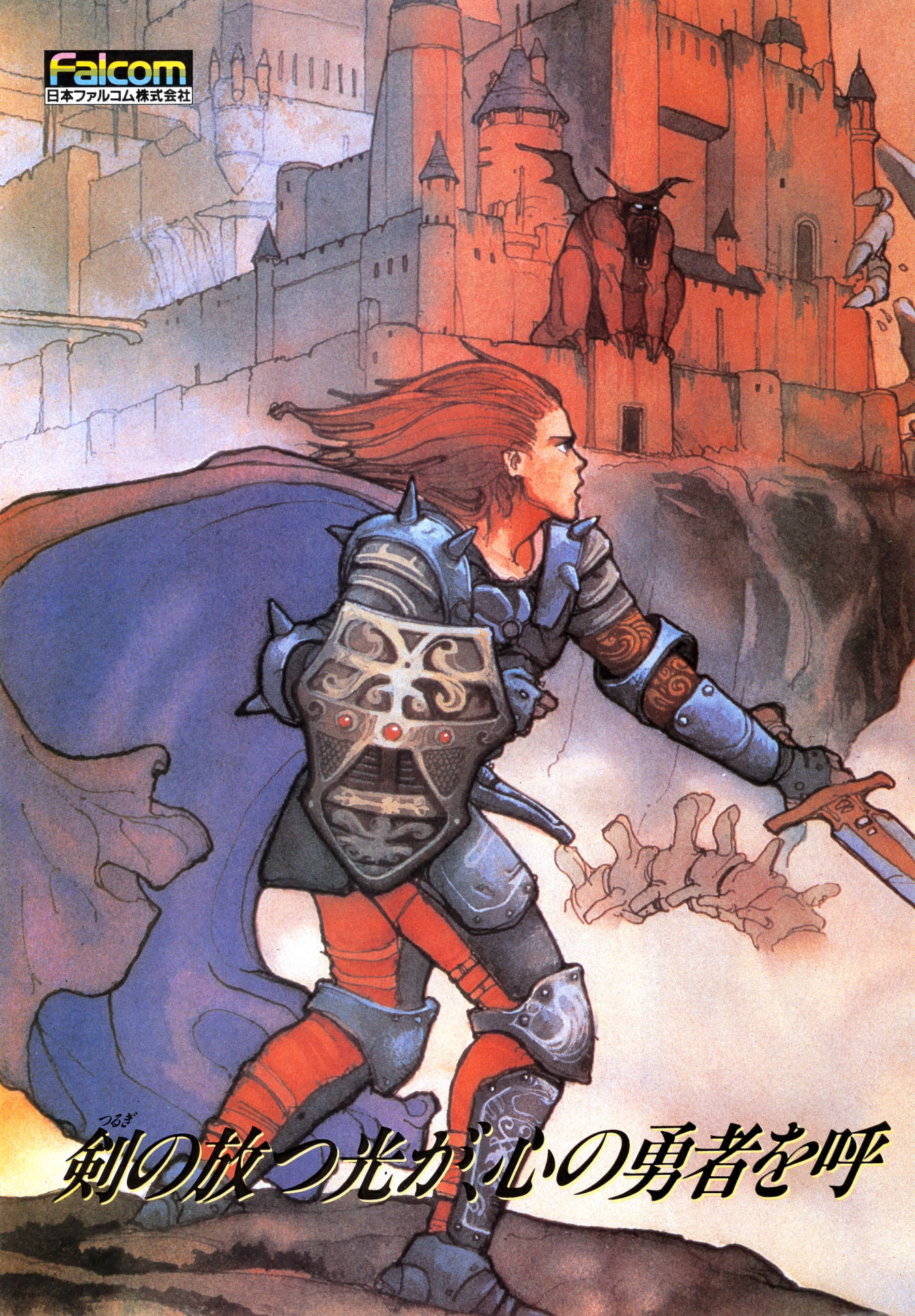
クリフト4世

掟やぶりのニュータイプ。
RPGでもない、AVGでもない、アクションでもない。
ロールプレイング風味、アクションアドベンチャーゲーム。

好評発売中

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR FR MR専用	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

ファルコムのスタッフになれるチャンス!
- プログラマー（マシン語でプログラムが組める人）
- 音楽担当（作曲、編曲ができ、FM音源用データが作れる人）

日本ファルコム(株)　〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル TEL.0425(27)6501(代)

SST

Falcom
日本ファルコム株式会社
剣の放つ光が、心の勇者を呼

パソコンゲーム史上No.1 究極のR.P.G.！

「ザナドゥ」のある時代に生まれて、本当に良かった。
（ユーザーの手紙より）

- ●主人公のキャラクター・パターン数、なんと392。
- ●80種のモンスターマニュアル付・80Pにわたる豪華マニュアル。
- ●モンスターは100種族にも及び、各種族におのおの208種のパラメーターデータを持ち、その行動・性格は全て違う。
- ●17種類の武器と34種類の防具（シールド17種、ヨロイ17種）、呪文の魔法17種類、アイテム17種類の全て１つ１つ経験値が設定されている。
- ●君はかつて、これほどのバリエーションをひっさげて登場した主人公を目撃したことがあるのか!!

対応機種　PC-8801シリーズ/PC-9801シリーズ/FM7/77シリーズ/X1/X1turboシリーズ　価格…ディスク 7,800円　カセット 6,800円

なぜ、「シナリオII」は「ザナドゥ」より何倍もオモシロイのか？

「シナリオII」は「ザナドゥ」より3.6倍？ オモシロイと雑誌に書いてあったが、本当に3.6倍オモシロかった。
（ユーザーの手紙より）

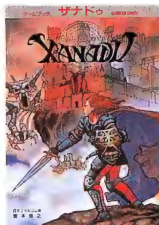
ザナドゥ・ユーザーの声を反映し、すべて前作をしのぐ圧倒的なパワーで「シナリオII」遂に登場！

- ●パソコンＢ.Ｇ.Ｍ.に新風を巻きおこした、質・数音色とも想像を絶する30曲！
- ●大迫力のモンスター群88種は、すべてニュー・キャラクター。
- ●注目のデカキャラは、なんと12種にグレードアップ。
- ●大好評のマニュアル第２弾は、得するショップガイド情報。
- ●「ザナドゥ」を終了していなくても、PLAYできます。

対応機種　PC-8801シリーズ/PC-9801シリーズ/FM7/77シリーズ/X1/X1turboシリーズ　ディスク 限定特価…5,800円

XANADU FILE
（ザナドゥ・ファイル）

「ザナドゥ」に登場するモンスター、アイテム、魔法を500点以上イラスト、写真で完全紹介。各レベルの完璧な必勝法など「ザナドゥ」を楽しむための情報満載。「ボードゲーム版ザナドゥ」付き、まるごとザナドゥの本。

JICC出版局　日本ファルコム㈱宮本恒之著　B5判　定価1,500円

GAME BOOK XANADU
（ゲームブック・ザナドゥ）

ゲームブックとしては大迫力のＢ５判でイラストも超リアルのすぐれもの。「ザナドゥ・ファイル」と同サイズで価格はぐーんとお買得。
絶対に!!本屋さんの店頭で手にとって見て下さい。

JICC出版局　日本ファルコム㈱宮本恒之著　B5判　定価880円

RECORD XANADU
（レコード・ザナドゥ）

単なるキャラクターレコードやイメージソングのノリじゃない！
ニューハードロック「XANADU」完成、全国一斉発売中。

キングレコード㈱　演奏：アンセム　シングル 700円/12インチシングル 1,200円

近日発売

XANADU DATABOOK
（ザナドゥ・データブック（仮題）上下巻…各巻　予価1,200円）

遂にファルコムが「ザナドゥ」のすべてのデータをこの２冊に公開。
横山宏氏の手による全登場モンスターイラスト。
これさえあれば、あなたは「ザナドゥ」のすべてを知ることができる。

XANADU COMICS

ファルコム・スタッフによる完全オリジナルコミック！
快調進行中！
コミック業界になぐり込みだ。

日本ファルコム(株)　〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル TEL.0425(27)6501(代)

ロールプレイング
ラミア
1999年7月X日。東京。
歴史が狂った。

ゲームの歴史が変わった。

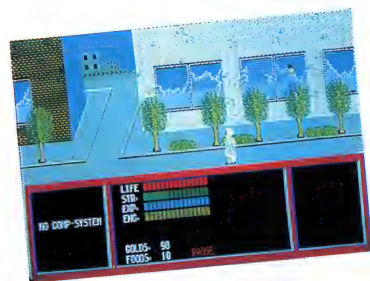
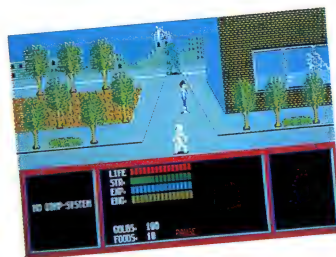
·1999

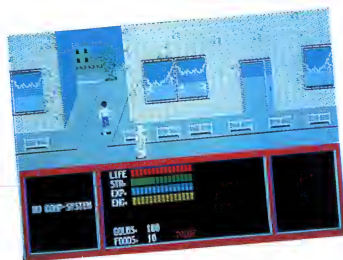
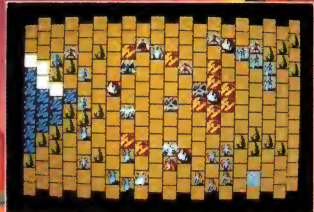
©1986 HUDSON SOFT

「ラミア」は、東京を舞台にした超近未来ロールプレイングゲームだ。1999年(ほんの13年後だよ)、東京は突如現われたUFOに攻撃され、池袋のサンシャインビルや新宿副都心などを残し、廃墟と化した。そこへ登場するのが、サイキックパワーを研究する青年ジョー。彼は、各地のレジスタンスの力を借り、宇宙人との戦いを決意するが……。この先の展開は、もちろんゲームをするキミたちのもの。パワーを蓄え宇宙人と戦うも、情報不足で倒れるも、キミたちの力に掛かっている。

少しだけ、教えよう。「ラミア」面白ポイント

1. アニメ製作の時に使われるセル画方式をコンピュータに応用。人物の動き、街や建物の立体感など、画面のリアルさは日本一だ。
2. ロールプレイングゲームではおなじみの生命力、経験値、攻撃力はもちろん、脳のパワーを表わすサイコ数値など、情報力も抜群。
3. ジョーは僕らとおなじ人間。お金がなくては生きていけない。食べなければ飢える。
4. 防具は使いすぎると壊れる。
5. キミの知っている新宿、池袋、銀座などが舞台だ。
6. 宇宙人だけでも約100匹。登場人物は数えきれないほど。

PC-8801mkII SR/MR/FR/TR
ディスク版2枚組7,800円

ラミア·1999キャンペーン

ラミア·1999作文募集に、多数のご応募をいただきありがとうございました。ハドソンでは、厳正なる審査の上、2月中旬以降に各賞を決定します。お楽しみに。

本　社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル TEL011-841-4622 FAX011-821-1854
東京支社/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル TEL03-260-4622 FAX03-235-4653
営業所/札幌・東北・名古屋・大阪・福岡・西ドイツ

●山、森、川……と変化に富んだエルスリード
●嵐の前の静けさ、戦いはこれから
光の国に闇、降り立つ
―古より甦る魔幻戦士の侵攻―
伝説さえ残らぬ古、星々から光と闇が舞い降りた。
世界の全てを巻き込んだ激闘は、
持てる力を結集した光が、
大地の奥深くに闇を封印することで
終わりを告げた。
そして今再び、時に忘れられし彼方より、闇が甦る。
光の王国エルスリードに展開する
光と闇の戦闘パノラマ。
壮絶な闘いは、
序(プロローグ)をむかえたばかりである――。
特徴
敵●コンピュータの戦略を言葉で表示。意志を持つAIがキミの相手。AIとIQの一騎打ち!!
舞台●ファンタジックな中世で魔法の闘い。気分はもうR.P.G.。
グラフィックス●複雑な地形や個性的なキャラクターを美しく演出!
戦闘●アニメーションによる迫力の戦闘シーン!!
音楽●FM音源対応の凝りに凝ったB.G.M.に心が騒ぐ!!
人工知能シミュレーション・ウォー
Elthlead
エルスリード
●PC-8801mkII SR/FR/MR/FH/MH
5インチ2D版
¥7,200
3月20日発売予定!
●X1シリーズ
5インチ2D版
¥7,200
3月28日発売予定!
●両機種ともFM音源対応
NCS 日本コンピューターシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル
TEL.03-486-6311
(お問い合わせはゲームプロダクトグループまで)

希望の光、明姫が魔物に連れ去られたため、
世はまさに暗黒の雲に覆われようとしている。
のさばりはびこる魔物たちを打ち倒し、
一刻も早く救出しなければならない。
時は中世。舞台は戦国時代の日本をふりだしに
謎の東洋世界へと時空をこえて駆けめぐる。
摩訶不思議、東洋の神秘に満ちた『摩訶迦羅』！

- ◉マジカルズゥがおくる異色の超大型アクションロールプレイングゲーム第2弾。
- ◉驚異的な広さをほこるスクロール型＋3D迷路のマップ。
- ◉迫力あるリアルタイム戦闘を実現。
- ◉東洋の神秘世界を創り出すグラフィックス。

マカカーラ

絶賛発売中!!

5インチ 2D 2枚組
定価 各7,900円
PC-8801 SR/FR/MR/TR 専用
PC-8801/mkII 専用
X1/C/F/G
turboシリーズ

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

●通信販売ご希望の方は電話で「代引システム」をご利用下さい。代金は商品と交換で運送屋さんにお支払いいただく便利なシステムで配送料も沖縄を除き当社負担。
●総合カタログご希望の方は住所・氏名・生年月日・機種・職業・電話番号を明記の上、右の資料請求券と70円切手2枚を同封し当社カタログMX1係までご請求下さい。

資料請求券
マカカーラ
④

T&E SOFTが創る7つの世界

STORY 1 ヴリトラの炎(ほのお)………… PC-8801mkII SR 5″2D・2枚組 ¥7,800

STORY 2 ドゥルガーの記憶(きおく)…… FM77AV/20/40 3.5″2D・2枚組 ¥7,800

STORY 3 ニルヴァーナの試練(しれん) X1シリーズ 5″2D・2枚組 ¥7,800

STORY 5 ソーマの杯(さかずき)………… MSX2 3.5″2DD ¥7,800

STORY 6 ナーサティアの玉座(ぎょくざ)・ Family Computer 東芝EMIより発売¥5,500

発売中

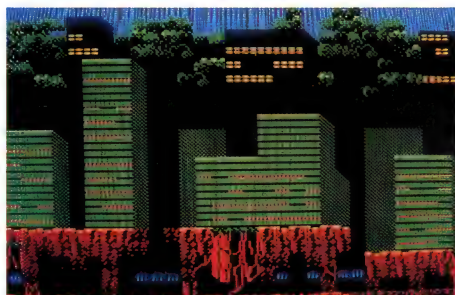
MSX版発売間近！

MSX版制作中画面

近日発売

STORY 4 アスラの血流(けつりゅう) MSX・メガロム 価格未定

STORY 7 カリ・ユガの光輝(こうき) ???

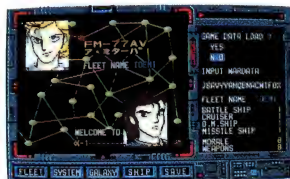
★発売日は、テレフォンサービスにて。

ASW アクティブ シミュレーション ウォー とは➡

●シミュレーションウォーゲームをアクション化！
●パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現！

★戦略モード

情報収集・作戦立案・コマンド実行等、ゲーム進行のすべてをこのモードで行ないます。画面左は星系図で敵軍(赤)、中立(緑)、自軍(青)の星系や航路が示されています。画面左下は艦隊・星系・銀河・艦船建造の各種情報サブコマンドとデータセーブで、これも画面左に重ねて表示されます。

画面右では、艦隊の建造・配備、星系への投資や収税、作戦移動、艦隊戦突入、惑星戦突入等のコマンドの実行を行ないます。

画面右上はマウトレーア暦の年月表示で、5コマンド実行すると1ヶ月経過します。

X－1

★艦隊戦モード

画面左が自軍、右が帝国軍で、自軍の艦の配置を終ると、敵艦をコンピュータが配置して戦闘が始まります。3回の戦闘ごとに戦闘継続か撤退かを選びます。敵艦隊が撤退することもあります。

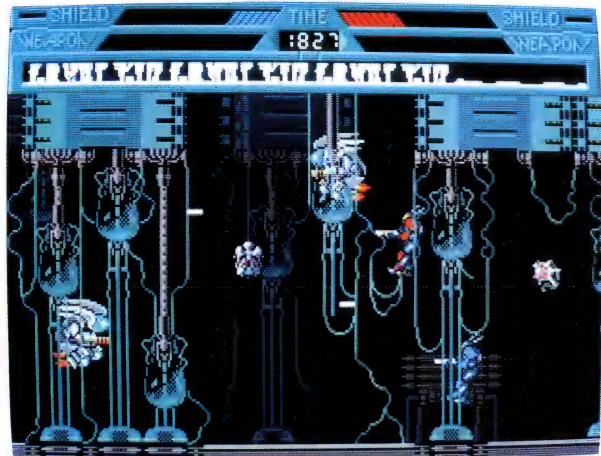
劣勢でも作戦次第で勝利することが可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。

X－1

★惑星戦モード

投入艦隊が大きく、兵器力が十分で、また惑星の防衛力が弱ければ有利になりますが、惑星降下直前に行なう補給や爆撃の場所と時間の設定をまちがえると、苦戦をしいられます。

もちろんそれでもドライビングアーマーを操るエースパイロットの腕が良ければ勝利することは可能です。なお、勝利して惑星を取っても自軍のダメージが大きいと投入艦隊が消滅することもあります。

FM77AV

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけ。希望の商品が一週間ほどで届きます。

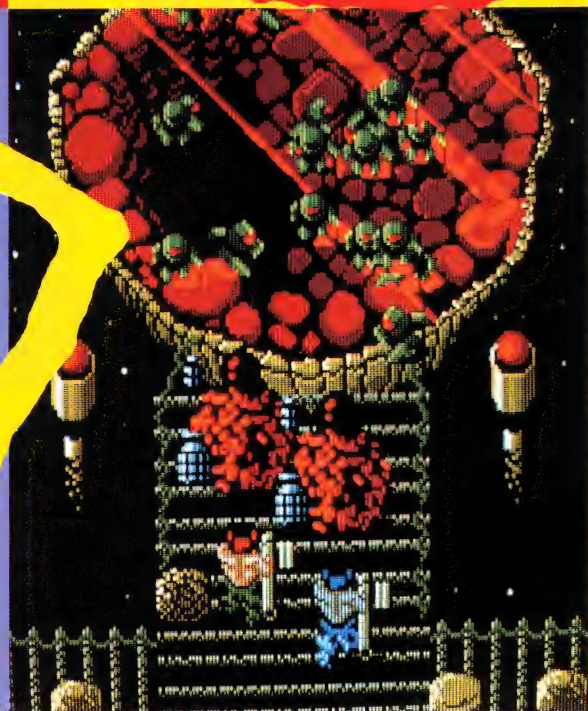
ハイパワー・サウンドのSNK

ゲーム・ミュージック、いよいよ発売！

SNKファンの皆さん、ゲーム・ミュージック大好き少年、少女の皆さん、お待たせ！SNKゲーム・ミュージックが出来たよ——！「怒号層圏」を筆頭に「アテナ」「ASO」「怒」「TANK」を含むオリジナル・ゲーム・ミュージックだ。ゲーセンでキョウ体のスピーカーがこわれる位のハイパワーサウンドを鳴らしているSNKのゲーム・ミュージック、君の家のステレオは大丈夫か!?

SNK ゲーム・ミュージック

怒号層圏/アテナ/タンク/怒/ASO
LP:ALR-22910 ¥2,200 CT:ALC-22910 ¥2,200
CD:28XA-120 ¥2,800
好評発売中

SNK SNKGROUP

G.M.O.レーベルからのお知らせ

❶「セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1」オリコンLPチャート41位赤丸を記録！
❷「セガ・ゲーム・ミュージックVOL.2」(ファンタジーゾーン、ハングオン、カルテット他)LP、カセット、CD、好評発売中。
❸「沙羅曼蛇」「ウェック・ル・マン24」「恋のホットロック」にアレンジバージョンもたくさんはいったコナミ第3弾、3月25日発売予定。
❹「ゲーム・ミュージック・カタログ」ご希望の方は下記の方法でお申し込み下さい。
■お申し込みは封筒でお願いします。■あなたの住所・氏名はハッキリとお書き下さい。
■送料として切手60円分をかならず同封して下さい。
送り先:〒108 東京都港区芝浦3-5-39 アルファレコード株式会社 販促課ゲーム・ミュージック・カタログ係
※発送はお申し込みから2週間くらいかかる事がありますのでご容赦下さい。

G.M.O.アソシエイツからのお知らせ

おまたせ——！永い間「できるできる」と噂のあったG.M.O.アソシエイツ。ついに活動開始です。入会希望の方は60円切手を貼った返信用封筒同封の上、下記の住所までお送り下さい。おりかえし案内を送ります。スタッフ一同がんばってます。では、会報でお会いしましょう。　G.M.O.アソシエイツ スタッフ一同
〒210 神奈川県川崎市幸区遠藤町26　大瀧方
G.M.O.アソシエイツ

Alfa™ アルファレコード株式会社 販売元:ワーナー・パイオニア株式会社

いよいよ本屋さんでGAMEが買える!!

もう週末に遠出することもない…

カラーいっぱいのアルバムとディスケットが合体した、驚異のディスク文庫シリーズ

2,800円で新登場

PC-88/mkII

アソコン・オリジナル・ソフト〈ディスク文庫2〉

プロジェクトA子

●アニメファンに人気バツグンの映画が、ちょっとワクワクのスゴロク・アドベンチャーゲームとして登場! アイテムを集め、相手のジャマをしてゴールをめざせ!
●A子 VS B子の戦闘モード、C子のサイコロふりなど、楽しいアニメ処理もアリ! A子とB子に分かれての2人用モードと、対コンピュータ戦の1人用モードつき!

これは本か!? ゲームか!?

PC-88/mkII

アソコン・オリジナル・ソフト〈ディスク文庫1〉

素子姫アドベンチャー

©新井素子／銀英社

いずれもアルバム(A5判カラー60ページ+オプション・プログラムリスト+袋とじヒントブック)と、特製フロッピー、特製ディスク・レーベルの豪華セット!!

●SF界のプリンセス・新井素子先生をヒロインに、その作品世界をめぐるモトコチック・アドベンチャー、全4部の大作として3年ごしに完成! ●なんと素子姫原画のC・G・アニメと、ゲーム終了者には姫の直筆あとがき・グラフィックつき!

3月下旬、2巻同時発売!!

★ディスク文庫シリーズの発売が遅れてしまいました。誠に申し訳ございません。より良いゲームに仕上げるための、最後の段階に入っております。いましばらくお待ちください。
★この「ディスク文庫」は、全国の書店で発売予定です。もし、手に入らない場合も、書店注文で取り寄せてもらえます。
★ゲームの詳しい内容、画面写真などを満載した、カラーパンフレットがございます。ご希望の方は、お電話か資料請求券にて、小社アソコン編集部までご請求ください。
★なお、予約申し込みの受け付けは、終了させていただきました。たくさんのご予約、ありがとうございました。

〒160 東京都新宿区新宿5-18-20(オミビル)
☎03(208)8701(代表) 辰巳出版
※お問合せ先＝アソコン編集部

山下章の
ベストセレクション
春の新
ザ マン アイ ラブ…P22
デスフォース…P26
サイキックウォー…P30
エイリアン2…P32
ストーム…P34
名物
ぱそこん焼
らっしゃい
ぱそこん焼
五百円
わっしょい!
てやんでぇ
YOSHIKAZU

春まつり 新作ソフト・プレゼント

「春の新作まつり」で紹介したゲームソフトを読者にプレゼントします。プレゼント本数は下記のとおりです。

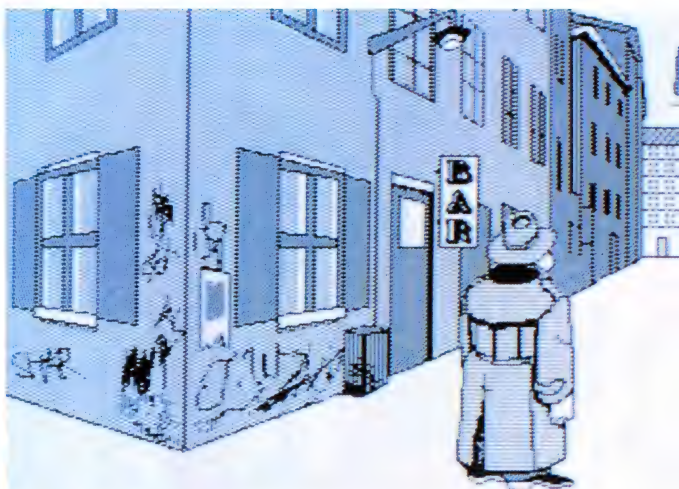
デスフォース(FM77AV㊮専用モニター／2ドライブ)……3本
サイキックウォー（PC8801版)……3本
エイリアン2（MSX版)……5本
ストーム……5本
グイン サーガ(PC8801版)……2本
獣神ローガス……5本
大戦略II(PC9801版)……3本
がんばれゴエモン！ からくり道中……2本
火の島～鳳凰編～……2本

〔応募方法〕
●官製ハガキに、このページの右下の応募券を貼り、希望するソフト名を1つだけ書いて下さい。住所・氏名・年齢・電話番号も必ず記入のこと。応募者多数の場合は抽選で当選者を決めます。
●あて先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル コンプティーク編集部「春まつり 新作ソフト・プレゼント」係。しめきりは昭和62年4月7日。なお当選者の発表は、プレゼントの発送をもってかえさせていただきます。
（プレゼントの発送はソフト発売後になります）

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

コンプティーク
春の新作
応募券

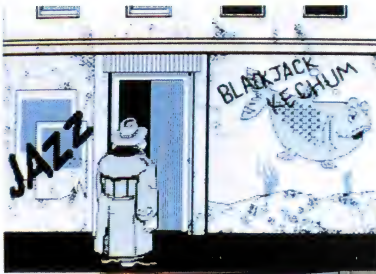
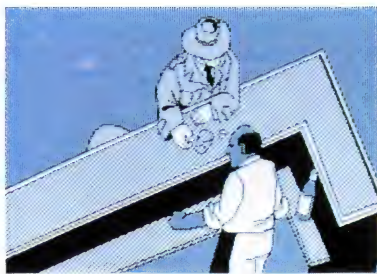
「THE MAN I LOVE」

今月のコンプティークはスゴイ!! 『山下章のベストセレクション』と題して、ボクが今、業界内で注目する新作11本を一挙に大紹介しちゃうのだ。ボクの独断と偏見による評価は、「まつり囃子」ってところを読んでね。

まずはシンキングラビットからだぜ！

どもっ！　毎度おなじみ、山下　章でございます。いや〜あ、今月はとにくくうれしいっ！ 知らないうちに「山下章のベストセレクション」なんていう企画をたててもらっちゃって、オマケに大阪→北海道とまわる2泊3日の取材ツアーに連れて行ってもらえるなんて。さすが天下のコンプティーク、こりゃあ是が非でも、「おまんら、気合い入れんかい！」ってノリの原稿を書かなくちゃいけないってわけか。映画『スケバン刑事』も大ヒット公開中だし（ナンのこっちゃ？）。それでは、まずは大阪取材の1発目、シンキングラビット編にいってみるぜ！

シンキングラビットという会社は、阪急の逆瀬川駅ってところから歩いて1分の高級マンションの1室にある。窓からは六甲の山なみが見え、静かで落ち着いた感じの、ゲームづくりには最適と思われる環境だ（ＮＨＫの高校野球の学校紹介のＢＧＭを思い浮かべながら読んでくれ）。

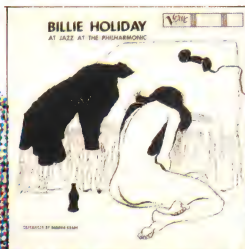
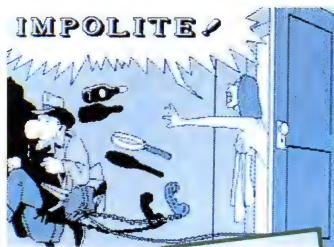
そのシンキングラビットのオフィスに入って行くと、社長の今林さん、『ガルフォース』プロジェクトの大野さんなど、雑誌で何度か拝見したことのある顔ぶれがズラリとならんでいた。そしてそして、一番奥の部屋にすわって

▼シナリオコンテストで優勝した（左から）渡辺さん、志村さん、石井さんの3人組。なかなかシブくキメてるぜ！

いた３人、彼らが今回の取材のメインイベンターなのであった、ジャーン!!

シンキングラビットで去年のはじめに行なった、アドベンチャーゲーム・シナリオコンテスト。全部で　？通以上の応募があったそうなんだけど、その中でひとつ、今林さんの目にとまったキラリと光る作品があったそうな。その作品、『ＴＨＥ ＭＡＮ Ｉ ＬＯＶＥ』でみごとにコンテスト入選の栄冠に輝いたのが、渡辺さん、志村さん、石井さんの３人のグループ。彼らは今回のコンプティークの取材のために、横浜からでてきてくださったのだ。

とりあえず最初に、渡辺さんたちが応募したときの原稿を見せてもらったんだけど､これがもうオドロキモモの木、さんしょの木！　キレイにワープロでシナリオがうってあるのはもちろん、なんと、ゲームに使う全画面までプリントアウトされているのだ｡そのどれもがプロ顔負けってくらいの傑作で、オマケに、すべてのグラフィックをアスキー社の『Ink Pot』というツールで直接画面に描いたっていうからスゴイと言わずして何と言おうか、これを。実際の商品のグラフィック画面も、渡辺さんたちの描いたグラフィックにわずかに手直ししただけというから、そのセンスの良さはキミたちにもわかってもらえるのだろう。こりゃあ、入選するべくして入選した作品なんじゃないか。ニクイねえ。

▶これはガーシュイン作曲の『The Man I Love』が入っているビリー・ホリディのＬＰ「ビリー・ホリディの魂」

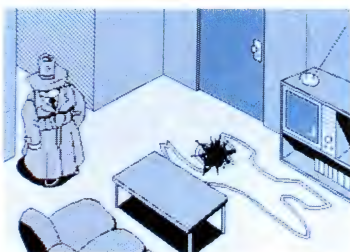
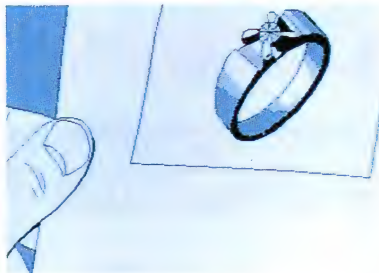
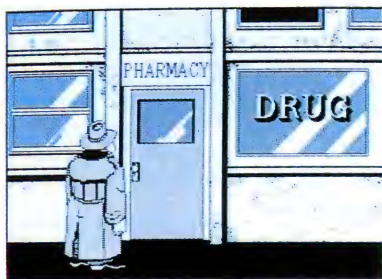
究極のハードボイルドをめざして

キミが演じるのは、ひとりの私立探偵。ある日、金持ちの未亡人から、「盗まれた宝石を見つけだして欲しい」という依頼を受ける。はじめはたんなる盗難事件かとも思っていたのだが、やがて起きる殺人事件、そして、宝石にからんだ謎。謎が謎を呼び、事件はさらに複雑な方向へと進んでいく。犯人はいったい誰なのか？　そして宝石がなぜ？　超ハードボイルド・ロマンＡＶＧ、近日公開！

──とまあ、このゲームの予告編を書かせてもらうと、こんなところかな。舞台は1930年代のニューヨーク、ゲームのタイプは、ちょっとシブいハードボイルドもの。日本のＡＶＧでは、今まで『デス・トラップ』(スクウェア)、とか『カブールスパイ』(スタークラフト) ぐらいしかなかった路線だから、かなり異色と言えるタイプだ。

渡辺さんたちとしては、とにかく「これこそハードボイルド！」という感じを前面に押し出したかったんだそうだ。バーの片隅でカクテルを飲みながら背中に哀愁を感じさせ、それでいながらスパッと難事件を解決してしまう探偵──それをＡＶＧの中で表現するために、渡辺さんたちが読みあさった探偵小説の数は100冊を越えるという。

また、ハードボイルド＝とっつきにくいというイメージをなくすために、画面はアメリカンコミック調の絵を採用した。全体の画面構成を見ると、まるでマッキントッシュを思わせるような高級感さえある。大成功!!

さらに、探偵小説を読みまくったならではの隠れメッセージも随所に出てくる。たとえば、バーで女の人に話しかけたときに答えるせりふが、ある小説の中の同じような場面で出てくるせりふとまったく同じ、なんてのが１例。ゲームにまったく関係のないオバＱや某名人の顔が、隠れキャラとしてわんさか登場する最近の駄作と比べてみると、このゲームの質の良さがあらためてわかるってもんだ。

『ＴＨＥ　ＭＡＮ　Ｉ　ＬＯＶＥ』というタイトルもいい。ジャズに同じ題名の曲があるんだけど、そこはかとなくオシャレな感じが伝わってくる。また、それを意識してか、ゲーム中にはシブいジャズのＢＧＭが流れでてくる。ウ〜ン、このセンス、泣かせるねえっ！

アドベンチャーゲームの将来

今林さんは言う。「うちとしては、今までのＡＶＧとはちょっとちがった、ひとつの分野を確立したいですね」

たしかに、もう宝探しやお姫様救出もののＡＶＧが全盛だった時代は終わった。その場かぎりの謎を解くことの積み重ねによって結末にたどり着く——これじゃいかんのだ。

これからは、やはりストーリーもののＡＶＧが主流となるだろう。各場面ごとの謎＋ストーリー全体の謎、さらに小説に負けないようなすぐれたストーリー、そしてプレイヤーの胸を熱くする感動のエンディング——これだよ、コレ！

少なくともシンキングラビットの作品は、すべてこの要素を満たしていると言っていいだろう。他のソフトハウスの作品がそのレベルに追いつかないかぎり、シンキングラビットの作品が独自の分野と呼べる域に達する日は近いのかもしれない。

だけど、ボクらプレイヤーが望んでいるのは、やっぱりいいゲームが続々と出てくること。各ソフトハウスさんにも、売れ線ジャンルに走るばかりでなく、シンキングラビットがリードするＡＶＧ界に、追いつき追い越せとばかりに威勢よく乗り越んできてほしいものだ。

ステーキをごちそうになりながら、今林さんとそんなＡＶＧの論議を交わしているうちに、いつの間にかボクは時間というものを忘れてしまっていた。大阪の夜は熱く、そして静かにふけていった……。

山下章のまつり囃子（ばやし）

いきなりだけど、とにかくこのソフトは“買い”だね。なぜって、読者のみなさんも、もういいかげんＲＰＧにはうんざりしてるんじゃないの？　そういうときには、このソフトみたいに質のいいＡＶＧをやらなきゃ。一時期にくらべると下火になっちゃったＡＶＧだけど、なかにはこういう素晴らしい作品もあるってことを、ひとりでも多くの人に知ってもらいたいね。

ストーリーといい、グラフィックのセンスといい、登場人物たちのセリフまわしといい、もはや芸術の域に達してますよ、このソフトは。（ほめすぎちゃう自分がコワイ!!）

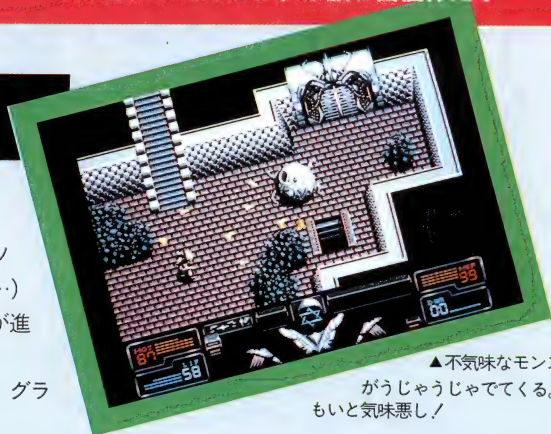
わっしょい!!

もう何も言うことはありません。とにかく買ってプレイしてみてください。それから、なんとシンキングさんから『道化師殺人事件』を５本プレゼントしていただくことになりました。応募方法はＰ21を見てください。それにしてもニューヨークを思いだしますね、山下さん。

●シンキングラビット（797-73-3113）／PC9801シリーズ、PC8801シリーズ／7800円／4月発売予定

DEATH FORCE
デスフォース

FM77AVのグラフィック&サウンド機能をフルに活かしたリアルタイム・ロールプレイングゲーム『デスフォース』がいよいよ登場！薄気味悪いモンスターたちと戦いながら、蘇った邪神を倒し、再び封印しなければいけない。リバーヒルソフトが放つ自信作だ！

（アース・オブ・ジュエルは地球なのか？）

77AVならではのグラフィックが魅力！

リバーヒルソフトといえばアドベンチャー、と思っていたキミは甘い。極秘のうちに（といっても1月号のソフトハウスマラソンで紹介したが……）大作RPG『デスフォース』の製作が進められていたのである。

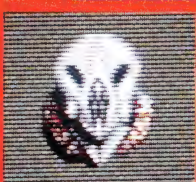
まず、なんといっても注目なのが、グラフィックとサウンドだ。

FM77AV専用で発売されるだけあって、グラフィックとサウンドはこれまでの水準をはるかに越えたものに仕上がっている。オープニングの何とも重々しい音楽を聞いていると、「さあ、いっちょうやったるか」てな気持ちが自然にわいてくるのだ。

右のマップを見てほしい。メタリックな光沢やリアルな建物の陰影には驚くばかり。加えて、モンスターの気味悪さ。キャラクターデザインの若松クンの机の上には昆虫の写真集が置いてあった。そういえば、このモンスターたちは、かなり昆虫に近い雰囲気を持っている。若松クンは現在大学生。画像設計を学んでいるだけあって、そのセンスはなかなかのものだ。

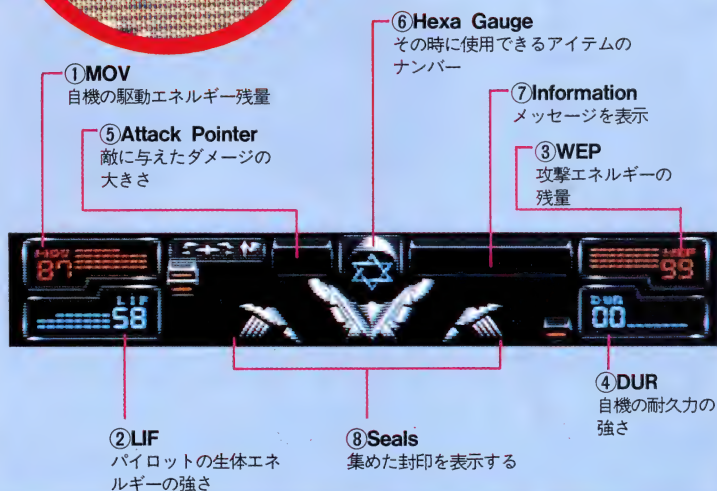
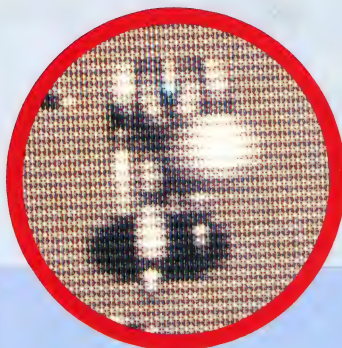
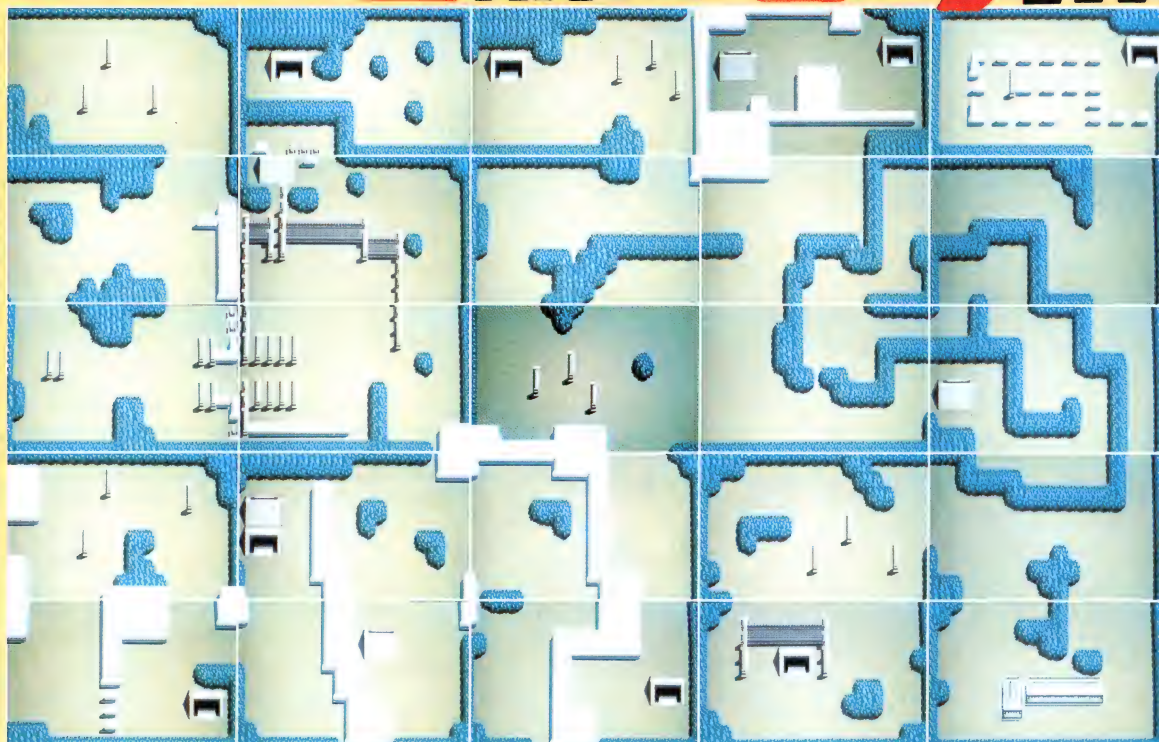
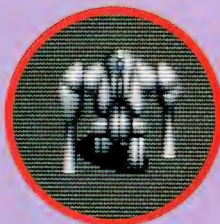
スクロールも高速で、ゲームのスピード感はかなりのもの。また、マップも1面の地上だけでも下の写真のようにかなり広いので、しっかりとしたマッピングが必要だね。(ごめん、今回は1面のマップしか載せられなかったのだ)

▲不気味なモンスターがうじゃうじゃでてくる。音楽もいと気味悪し！

MONSTERS

まずは自分のおかれている状況を知れ！

自分のキャラクターは、アッシュ・パワード・スーツという名のスーツを身につけている。キャラクターは8方向に移動でき、6種類の武器を持っている。武器はその時々で選択できるようになっている。(くわしくは次ページに)

画面下には、常に右の写真のようなコンソールパネルが表示されている。これは、現在のゲーム状況（自分のキャラの）を表示するもので、自機の駆動エネルギーの残量、パイロットの生体エネルギーの残量、攻撃エネルギー残量、自機の耐久力などを表示するとともに、敵に与えたダメージの大きさ、使用できるアイテムのナンバー、メッセージなども表示されているので、ゲーム中は、常にこのコンソールパネルに注意していなければならない。

また、コンソールパネルの中央には集めた封印が示され、5つの封印を集めて、この3つの紋章を合わせると、より強力な封印として働くようになっている。

EARTH OF JEWEL

（アース・ジュエルの"世界"とは？）

地球もアース・オブ・ジュエルになるのか？

このゲームのバックストーリーとアース・オブ・ジュエルに関する概念は、かなり深いところまでほりさげられている。

その概略をちょっと紹介してみることにしよう。

アース・オブ・ジュエル、そこは地球からもっとも近く、そして、もっとも遠い世界である。アース・オブ・ジュエルでの"生"とは、地球での"死"を意味し、地球での"生"とは、アース・オブ・ジュエルでの"死"を意味する。また、地球とアース・オブ・ジュエル、この二つの世界の起源はほぼ等しく、また、その存在は同一時間上にあるのだが、生と死が必ずしも同じものとして対応しているわけではない。また、それと同じように、2つの世界の間には、魂のたまるところがあり、そのために地球とアース・オブ・ジュエルを行き来することはほとんど不可能なのである。

アース・オブ・ジュエルの文明は、自然と調和していく形で発展してきた。アース・オブ・ジュエルの自然は、地球と似ているが、広大な大陸というものは存在せず、生物形態もかなり奇妙なものである。アース・オブ・ジュエルのテクノロジーの源流には、生体的・精神的エネルギーの具現化というものがあり、正の意志のみならず負の意志をも具現化してしまうものだった……。

そして、いま、アース・オブ・ジュエルの世界に封印されていた邪神が蘇った。かつて、邪神を打ち倒した闘神ファントムは、戦士たちの闘気によって駆動されていた。しかし、アース・オブ・ジュエルの世界には、長い平和な時代が続いていたため、戦士の存在は消え、人々にはもはや、闘神を目覚めさせることができなかった。

そこで、アース・オブ・ジュエルの人々は、闘神を蘇らせるために、いまだ、闘気を失っていない地球人（ウン、確かにそうかもしれない）の若者を呼び寄せ、邪神を倒そうと試みた。

一方の、邪神は、闘神の使っていたとされる神器（シールド、ソード、カノンなど）を奪い、それを隠し封印をほどこした。また、自分を封じていた封印を分割さえしてしまった。

ゲームの主人公であるキミはアース・オブ・ジュエルの人々からわたされた聖印を手に、邪神を倒す旅に出る。邪神によって分割された封印を集め、最終的には、集めた封印と新しい聖印によって、邪神を再び封じこめなければならない。

中世的で、しかもＳＦの要素をふんだんに取り入れたゲームストーリーは、かなりしっかりしていて、登場するキャラクターもその雰囲気にぴったりとマッチしている。なにはともあれ、一度プレイしてみたくなるゲームなのだ。

『殺人倶楽部』の続編が出るゾ！

続編と書いてしまったけど、正確にはそうではない。主人公は同じくJ.B.ハロルドなのだが、そのタイトルが『マンハッタンレクイエム・闇に翔ぶ天使たち』と、もう思いっきりシャレちゃっているのだ。今度はニューヨークが舞台。取材をかねて、カメラマンを実際にニューヨークに行かせたってんだから、こりゃあもうホンモノだぜ。鈴木さんが手にしているのが、ジャケットの試作品。そして、その後ろに見えているのが登場人物の関係図（極秘！）なのだ。虫メガネを用意！

▲アドベンチャー・レディの鈴木理香さん。迫力のある話をありがとう

武器は6種類。選び方がキーポイントだ！

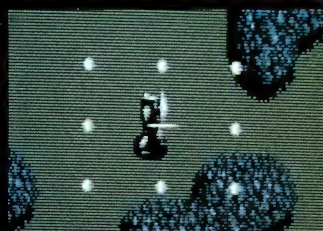
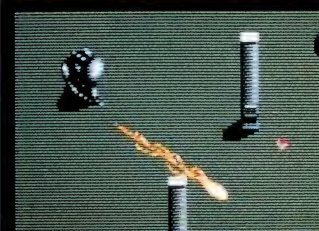
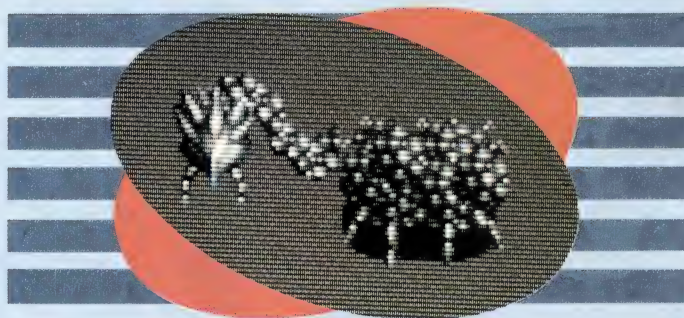
マイ・キャラクターが持っている武器は全部で6種類、ゲームを続けていく過程で徐々にパワーアップしていき、その時々によって武器の種類を選ぶことができる。

まず、最初に持っているのが写真左上のもの。単一方向にしか撃てないが、連射するとなかなかの威力を持っている。次は、8方向へ拡散するもの。周囲に敵がたくさんいるときに有効だ。火炎放射は敵を一撃で倒す威力を持っている（モンスターの種類によるが）。次は、ブーメラン。なんとなく古めかしい武器だが、このゲームではかなり強力な武器である。オッ、と目を疑うのが8方向の誘導弾だ。勝手に敵に向かっていくので、敵に背を向けていても攻撃することができる。(これって、とっても便利なような気がします）後退しながらの一撃、などもできるしね。最後の武器は写真右下のもの。モザイク状の拡散砲で、これがいちばん強力な武器だ。

使う武器によって、エネルギーの消耗量が違う。このことを把握しておかないと、夢中で戦っているうちに、玉砕ってなことになっちゃうよ。

また、敵の攻撃もなかなか厳しい。こちらが攻撃をしかけなければ、なにもしてこないが、ひとたび攻撃をしかけてしまうと、もうやめて、っていうほどしつこく攻撃してくる。敵の攻撃にもいろいろなパターンがあり、誘導弾を使ってくるやつもいるので、敵の攻撃パターンはしっかり記憶しておこうね。

地上は敵の姿が見えるけど、地下に入ってしまうと、自分の立っているところから見えるものだけしか画面に表示されないので、前に進んだらいきなりモンスターに攻撃された、なんてこともあるのだ。

山下 章のまつり囃子(ばやし)

ま、とにかくグラフィックに関しては文句のつけようがないと言っておこう。77AVの機能をフルに生かして見事に陰影(いんえい)がついているから、キャラクターの動きを見てるだけでも感動もんだ。せっかく77AVを持っているキミは、ぜひともおさえておかなくちゃいけない作品と言えるんじゃないかな。まだ他の機種ではプレイできないことだし……。

ただ、ちょっぴり展開が単調な気がするんだよね。それなりにはおもしろいんだけど、今までのRPGにはない何かをつけてほしかったような……。でも、ストーリーは異様なほど凝ってて、オモシロかったよ。

わっしょい!!

1月のソフトハウスマラソンの時に、この『デスフォース』を初めて目にして、“ギョッ”とした。そして、今回の取材の時は“ギョギョッ”としてしまった。ビジュアルとサウンドとスピード、その3つがうまくからみあった華麗なるロールプレイングゲームだと言えるだろう。

※画面写真は開発中のものです。

コズミックソルジャー2、帝国軍を壊滅せよ

再びしのびよる帝国軍の魔の手。KGD星団が危い!! 危機を察したサイキック戦士たちは、敵の本拠地クィラ星系に潜入。激しいサイキック戦がいま始まる!!

サイキック ウォー

やったね、今度はサイキック戦だ!

とゆーわけで、広大な宇宙を舞台に、あちこちの星をシャトルで飛びまわっちゃう未来派RPG『コズミックソルジャー』に、第2弾が登場なのだ。

前作では、帝国軍によって封じられたサイキック能力を取り戻し、KGD星団を解放するお話だったけど、今度のは、その帝国の本拠地クィラ星系にのりこむんだって。

むろん今度も、いくつかの惑星をめぐって、情報や仲間を集めながら、帝国軍をやっつけていくんだけど、大きくちがうのは、敵味方ともにサイキック能力がふるえるってこと。

このサイキックってヤツは、ようするに超能力のことなんだけど、相手を攻撃するサイキックウェーブのほか、テレポートとか、変身して敵の目をだまくらかす、なんてことができる(魔法みたいなもんですね)。

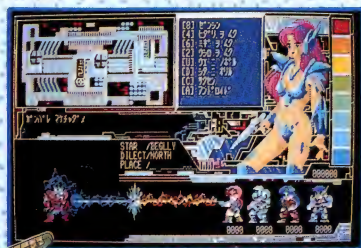
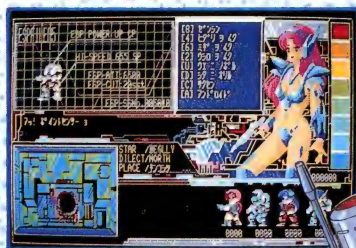
『覇者の封印』でも、RPGに新しい魅力を盛りこんでくれた工画堂さん。この『サイキックウォー』でも、いろいろ新工夫を凝らしているらしい。

これは、ぜひとも取材しなければばっつーわけで、さっそく工画堂に押しかけてみると、いきなり、左のかっちょいい予告編で出迎えてくれたぞ。オープニングで使われるらしいけど、まっ

■帝国軍

VS.

■コズミック部隊

すんづまりの帝国軍さん、コズミック・ギャルがお相手するわよ♥

警備兵を倒して金庫を開けた!! 中にはいったい何があるんだ?

敵と味方のサイキックウェーブが、空中で火花を散らす! カッコいいー!!

たく映画の予告編のノリなのだ。とくに、最後の「開発好調」とゆー文句には笑ってしまいました。

んでもって、その横にはウォークマンがあってだな、デモと一緒に、「スターウォーズ」ばりのBGMが流れていたのだ。なんと、『サイキックウォー』には、このBGMのはいったカセットテープが、おまけについてしまうんだと。ウッソー、マッジー!? ホントなんですって!!

まったく工画堂さんには驚かされてばっかりです。『覇者』にBGMがなくって、ちょっとさびしいなぁと思っていたら、すかさず『サイキック』でリターンマッチ、みごとなスープレックスホールドを決めてくれました。はっきりいって、このミュージックテープはこれだけでノれるぜ!

さぁて、ゲームの紹介も忘れちゃいけないぜ。ほんというと、まだ開発の途中だということで、ゲーム画面はあんまり見せてもらえなかったんだけど、モンスターのデザイン画や、ゲームの構想とか、いろんなもん取材させてもらったぞ。

今回の見せ場は、なんたって戦闘シーン。サイキックウェーブが宙を飛びかい、シールドにサク裂、なんてぐあいに、ハデなのだ。おまけにリアルタイムの戦闘だから、出会いがしらに、いきなり敵が撃ってくる。すかさず、キミも応戦しないと、あべしっ! だぞ!

帝国軍の基地内を探索するうちに、いろんなアイテムなんかも手にはいるけど、例によって、アンドロイドに装着するオプションパーツのほか、敵基地のマップなんてものまであるんだ。

こいつを取ると、基地内のマップが画面に表示されて、これにアンドロイドのオプションのポイントセンサー(絶対座標を表示)ってヤツをあわせて使えば、もう迷子になる心配もない。

「でも、正直いって、マッピングしないとつらいですよ」とスタッフさんは笑ってました。こいつはそうとう、難度が高いとみたぞ。

そうそう、モンスター(じゃなかった敵兵士)は60種類以上、もちろん全部オリジナル!! 乞うご期待だぜっ。

工画堂では、キョンシーをスタッフに使っていた(ウソだよ、ウソだってば)

山下章のまつり囃子(ばやし)

かねてから前評判の高かった、『コズミックソルジャー』の続編。あいかわらずKGD独特のかわいらしいキャラクターがサエを見せている。しかも、細かいマッピングやお金というRPGのめんどうな部分をすべて取っちゃったってのが大胆!それでいてしっかり楽しめるRPGになっているっていうのは、もはやKGDがひとつのRPGのタイプを確立してしまったといってもいいだろう。

ゲームバランスもパーフェクトで、最近マンネリ化してきたRPG業界に喝(かつ)を入れること、まちがいなし。この春、自信をもってキミたちにおすすめできる1作だ!!

わっしょい!!

このコーナーは、左のコーナーで山下章がゲームをコキオロシタとき、それをフォローして、コトをオンビンにすますためにある——が、このゲームに関してはベタモロにほめちぎってるんだもんなァ。書くこと、な〜んもないよう。え〜い、祭りだ、祭りだ〜い!!

●工画堂スタジオ ☎03-353-7724/PC8801シリーズ・PC9801シリーズ・X1シリーズ・FM7シリーズ・FM77AV・MSX2/各7800円(予定)/5月上旬発売予定

映画からやってきたモンスター・エイリアン。地球を守れるのは、もうキミしかいない

名前からもわかるように、このゲームは映画「エイリアン２」をゲーム化したものだ。ゲームは横スクロールのシューティングゲームになっている。プレイヤーがコントロールするのは、映画の主人公リプリーだ。

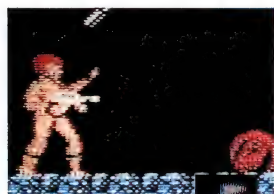
あちこちにあるエイリアンの卵には、エイリアンの子供フェイス・ハガーが潜んでいて、リプリーが一定の距離に接近すると飛び出してくる。

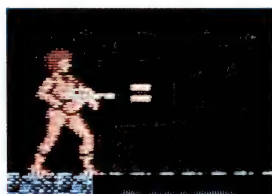
これに対するリプリーの武器は、ガ

これが第１ステージだ!!

武器はこうして使えっ!!

主人公リプリーの武器には、ガンタイプ、手りゅう弾タイプ、の２種類があるぞ。

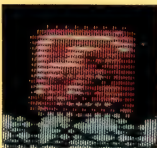
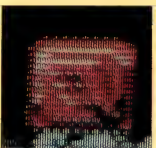
M40 GRENADE

▲手りゅう弾タイプの武器。ガンタイプの武器では破壊しにくい低く隠れた地形にいる敵も攻撃できる。

TWIN PULSE

▲２つの弾丸を同時に発射することができる。つまり、最初の武器SHOT GUNの２倍強力。

SMART GUN

▲２つの弾丸が曲線を描いて飛んでいく。広い範囲の敵を攻撃することができる武器。

SERBO GUN

▲マシンガンのように連射できるが、それだけ弾丸の消費も早くなるから注意。

ンタイプと手りゅう弾タイプの２種類だ。ゲーム開始時には、ガンタイプ最弱のSHOTGUNしかもっていない。武器をパワー・アップするには、エイリアンの卵を破壊すると出てくる武器のパワー・アップ・アイテムをとればいい。ただし、この卵はフェイス・ハガーが、まだなかにいる時には破壊できない。また、武器には弾数に限りがあり、弾を使いつくすとゲームスタート時の最弱武器にもどってしまうのだ。

ゲームステージは、全部“５ステージ”。それぞれのステージは16画面からなっている。このステージの最後のところでビッグ・キャラ、クイーン・エイリアンを倒せば１ステージクリアだ。クイーン・エイリアンと戦うときは、弾数がロックされ、弾丸が減らなくなる。弱点は頭部だ。ジャンプして撃ちまくれ！

これがアイテムだ!!

リプリーは、フェイス・ハガーの潜んでいる、エイリアンの卵に隠されているこれらのアイテムを取ることでパワーアップしていく！

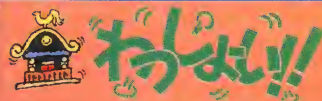
アイテムA	アイテムB	アイテムC
◀LIFEを最大値に回復することができる	◀ジャンプ力をアップ。３つでジャンプ力が最高に	◀ガンタイプの武器をパワー・アップするアイテム
アイテムD	**アイテムE**	**アイテムF**
◀手りゅう弾タイプの武器をパワーアップする	◀ボーナスポイント。絶対に取り忘れるな！	◀その時のプレイの条件によってあることが起こる

アイテムC　アイテムE　アイテムF

アイテムC　アイテムB　アイテムC

山下章のまつり囃子(ばやし)

ちまたのゲーセンでは、『サイドアームス』なんてゲームがはやってるけど、どことなく似たタイプのノリだね、このゲームは。でも題材が題材だから、ちょっとオドロオドロシイ感じになっているんだけど、そこがまたいい。キャラクターの動きやスクロールはほとんど完璧(MSX版)。パワーアップシステムもほどよくて、ノリにノッてるスクウェアのパワーを感じさせる。

ただひとつだけ難点を言わせてもらうなら、ラストのデカキャラ以外は展開が単調で、山場となるところが少ないってとこかな。でもまあ、けっこう楽しめるゲームだと思うヨ、これは。

あの映画『エイリアン２』を見た人ならゼーッタイ興奮してしまうゲームだぞ。とにかく出てくるエイリアンたちがキモチワルイのだ。映画そのまんま。そのうえマップは広いし、５ステージもある。アクションゲーム派で映画ファンにはオススメのゲームだぞ！

●スクウェア(03-545-3511)／PC8801SRシリーズ、X1シリーズ／7200円／MSX／5900円／４月発売予定

STORM

NEO STRATEGIC SIMULATION

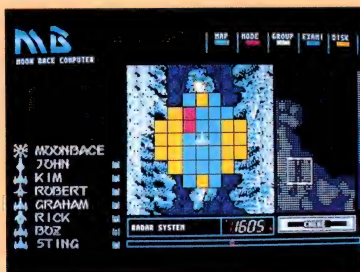
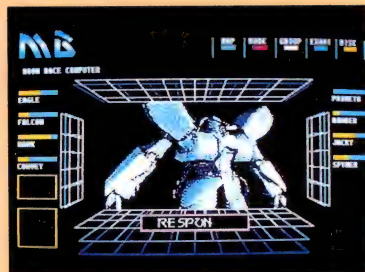
札幌の春は遠く、短き夏がくるのみ。なんてネ！

北海道の冬は寒い。あたりまえのことなんだけど、やっぱり札幌は東京と比べものにならないくらい寒かった。その寒さの中から生まれた、まるで北海道名産“白い恋人たち”のようなソフト、それがマイクロネットの新作『STORM』だ!!

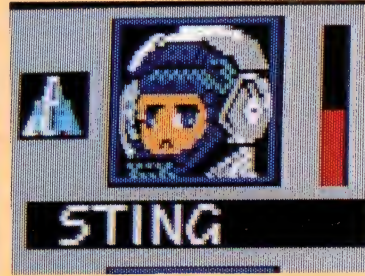
マイクロネットの開発室に入っていったボクたちは、はっきり言ってドギモを抜かれちゃったんだ、いきなり。テーブルの上に積み上げられた、戦闘機やロボットの模型の山——いったいこりゃあ何だ？　聞いて驚くなよ、なんと、この『STORM』の画面にでてくる数十種類の戦闘機やロボットのグラフィックは、すべてこうした模型をビデオ映像におとしたものなんだって。コイツはすごいぜ！

さて、問題のゲームの内容のほうはと言うと、ちょっと新しいタイプのシミュレーションゲームなんだ。まずはじめに、35人いるメンバーを５人×７部隊に分ける。すると、それぞれ自動的に各部隊の隊長が決められて、以後キミは隊長に指示をあたえることによって、全部隊をコントロールすることになるわけだ。そして、戦闘で勝った部隊には、経験値があたえられ、経験値の高い部隊はそれだけ強くなっていく。このへんがロールプレイング的要素と言えるだろうね。

また、ムーンベースと呼ばれる自軍の基地には、最初全部で５種類の戦闘メカがあって、それぞれ特徴づけがされているんだ。たとえば、１ターンに移動できる範囲が広い戦闘機、敵基地を爆撃できる爆撃機、エネルギーや武器を運ぶ輸送機… etc 。それに、時間がたつと、モビルスーツなど何種類かの強力新メカが完成してくる。

そういった各種メカに、パイロットを乗せてゲームは進行していくわけなんだけど、このゲームの注目すべき点は、「高度」という概念を取り入れたってこと。低空飛行をしていれば敵には見つかりにくいけど、山脈にぶつかっちゃうなんてこともあるんだヨ。

▲これがゲームの基本画面。赤い色のところへ移動可能ってワケだ

▲敵のモビルスーツと遭遇！　模型をデジタイズした画面は、やっぱり迫力あるぜっ！

▲戦闘のコマンド入力が終わると、リアルタイム画面で戦闘結果を確認できる。

▲彼女は、ゲームの展開や各シーンの目的を教えてくれるとてもたいせつな通信士なのだ

▲シューティングモードはまだできていないってさ！　だからキャラのアップでがまんして！

これがキミの最新兵器だ！

戦闘機

EAGLE

HAWK

FALCON

爆撃機

GRAY FLASH

モビルスーツ

PROMETH

SENTURIOH

輸送機

CONVEY

偵察機

SPYNER

ゲームは５つのシーンから構成されていて、各シーンで決められた任務を遂行すると、次のシーンへ進めるってしくみ。でも、ただばく然と戦ってるだけじゃダメで、おとりを飛ばしたり、山脈を利用した戦闘をしたり、と頭を使わなくちゃいけないんだな、これまた。

さらに、グラデ×ウス風なシューティングゲームをプレイする「コマンド攻撃モード」なんてのもあるし、戦う相手によって相性があったりもするし、エキストラ・ウェポンなんてのもあるし…エーイ、とてもじゃないが２ページじゃ紹介しきれない！　とにかく奥の深い、マルチタイプのシミュレーションゲームと言えるだろう。ただ残念なのが、発売が夏過ぎに延期されちゃったってこと。よりシェイプアップ中とのことだから、楽しみに待ってようぜっ！

▲『STORM』の開発スタッフ、左から小出谷さん、小林さん、駒板さん。ボードでゲームのシミュレート中なのだ

おまけ情報

デービーソフトにも行ったぞ！

せっかく札幌まで来たんだから、ということで『うっでいぽこ』が好調なデービーソフトにも遊びに行ってきた。小林さんたちが一生懸命プログラミングしている姿が見れたんだけど、夜がこれまたスゴかった。「でもいい人なんですよ」の花田さん、デービー私設引越屋の斉藤さん、とってもキレイでお茶でもご一緒したい渡部さんの強烈なノリを見せられて、こんなに明るいソフトハウスがあるのかと驚いてしまった。それと同時に、デービーソフトの作品のみなぎるパワーの源はこんなところにあるんだなあと、実感もしたのだった、マル。

山下章のまつり囃子（ばやし）

今年はシミュレーションゲームがブームになるか？なんて言われてるけど、数あるシミュレーションゲームの中でも、特にこの『STORM』には注目したい。ほかのソフトハウスが似たタイプの作品を連発しているのに対して、この『STORM』にはオリジナリティがあるんだよね。シミュレーションなのにシナリオを持たせたとか、シューティングモードをつけたとか……etc。登場メカすべての模型を作ったというリキの入りかたもハンパじゃない。発売がちょっぴり延びちゃったけど、待つだけの値打ちがあるソフトと言えるだろう。完成が楽しみだぜっ！

わっしょい!!

取材した当日に、発売がまた延期されたと聞いてショックを受けたけど、話を聞けばきくほど、とってもおもしろいゲームになるんだろうなという気がしてきちゃって、どうしよもなかったですね。今年はSFSLGの年。そして、その決定版が、この『ストーム』でしょう。

●マイクロネット（011-561-1370）／PC8801シリーズ、X1シリーズ／価格未定／12月発売予定

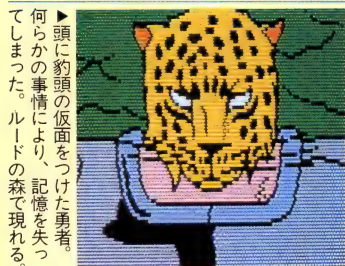
登場人物

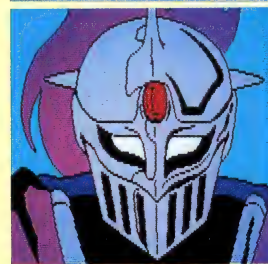
レムス

王国パロの王子。祖国を連合国家モンゴールに滅ぼされ、双子の姉とともに脱出をする。ゲームは、彼の視点で進められていく。

リンダ

◀王国パロの王女。双子の弟レムスとは、パロの2粒の真珠と呼ばれていた。予知者でもある。

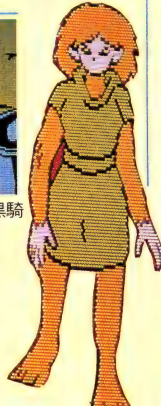
グイン

▶頭に豹頭の仮面をつけた勇者。何らかの事情により、記憶を失ってしまった。ルードの森で現れる。

バーノン伯爵

◀スタフォロス砦の城主。黒死病に犯されているため、呪われたモンゴールの黒伯爵と呼ばれている。

イシュトバーン

▶ヴァキラの〈紅の傭兵〉と呼ばれている。原作では最高の人気を得ている。牢で出会う。

オロ　隊長

▲スタフォロスの砦、ヴァーノンの元で黒騎士隊として仕えている。
隊長は黒騎士隊の第三隊長。
オロはトーラス出身者の戦士。
ゲーム前半部でグインたちを捕まえる。

グイン・

ビクター音楽産業を含め5つのソフトハウスが早川書房のに、小説をゲームソフトで楽しんでもらおうと誕生したのその第2弾として登場するのが、栗本薫原作の『グイン・

本格的ヒロイック・ファンタジーゲーム登場

『グイン・サーガ』は、現在すでに外伝なども含めると30巻近くにもなる栗本薫原作の大長編ヒロイック・ファンタジーだ。今回のプロジェクトは、その中から第1巻の「豹頭の仮面」をもとに作られている。

画面は全部で60シーン、すべてのキャラクターがしっかりと描かれているのだ。とくにグインなどは、原作のイメージをそこなわない迫力のあるグラフィックになっていて、グインファンにとってはう

スニ

▼セム族の娘。牢の中で、リンダと出会う。言葉のちがうスニは言葉を教わる。

セム族

▲スタフォロス砦につかまっていたズニと同族。ゲーム後半部に、ヴァーノンの城に攻めこんできて、グインたちを襲う。

ルードの森の妖魅グール達

▲ルードの森に住む食屍鬼。人間を殺しその人間にのりうつる。ストーリー前半部でリンダ達はコイツに襲われる。

灰色猿

▲グレイ・エイプと言う。スタフォロス砦でグインはヴァーノンからグレイ・エイプと闘わせられる。

STORY

中原の由緒正しい王国パロの2粒の真珠と呼ばれた双子の王女リンダと王子レムスは、妖魅の跳梁する辺境の森ルードのただなかにいた。

二人の祖国——パロス王国は、中原地方の南半球を統べる強国・ゴーラの連合国家モンゴールに滅ぼされたのだった。

奇跡的に助かった2人にもゴーラの黒騎士隊の魔の手がのびる。そのせつな、森の木々の間から、豹頭の男が現れる。彼は何者か？

私は何者なのだ……
グインそれが俺の名なのか？

サーガ

若手ＳＦ作家の作品を題材
が「D−PHOTON」だ。
サーガ』なのだ。

れしいかぎり。ゲームの進行方法はコマンド入力で、基本的なものは選択方式に対応している。このコマンド選択はつねに画面右側に出ているんだけど、巻き物の形になっていて、なんと！アニメーションでスルスルッと開いていくんだ。アニメーションシーンは他にもあって、たとえばグインが灰色猿のグレイ・エイプと闘う場面では砂時計が現われて時間経過を知らせてくれる。ここでも、砂がスーと落ちていくさまや砂時計自体がグルリと１回転するところはなかなかのもの。

今回この『グイン・サーガ』の開発を行っているのは、あの『天使たちの午後』のJAST（ジャスト）。だから、『天午後』でも使われおなじみのジャストサウンドが、もちろんグインでも使われているんだ。「わたしにはわかるわ、明が来て、何もかもよくなるの」なんて泣かせるセリフもカワイイ女の子の声（たぶんスタッフのひとりなんだろうな）で流れてくるんだから、ゲームがいちだんと楽しくなっちゃうよネ。今までにもヒロイック物のアドベンチャーはいくつかあったけど、この『グイン・サーガ』はそのどれともちがった新しいものになるか、グインファンもそうじゃない人もドキドキして待とうネ。

山下章のまつり囃子

ボクのまわりにも、この『グインサーガ』という小説を愛読している人がたくさんいるんだけど、そうした栗本薫ファンなら、必ずおさえておかなければいけない１作と言えるだろう。あの『天午後』のＪＡＳＴがシリアスＡＶＧにチャレンジしたってのも興味深い。ＪＡＳＴサウンドに対応させてくれたのもマル。

ただ、今までのＡＶＧ業界では「原作をそのままゲームにしてもヒットはしない」というジンクスがあるんだけど、はたしてそれを打ち破れるかどうか。いずれにせよ、今年はビクターを中心としたＤ―ＰＨＯＴＯＮレーベルに注目していきたいね。

とにかくグラフィックがばつぐんである！　栗本薫の原作を完全に再現している。迫力のある画面は、見るものの目をクギづけにしゲームの世界に引きずりこむだろう。さらにアニメーションがよい！　闘いのシーンでは砂時計のせいで、アセリさえ感じてしまうほどだ。

●D-PHTON（ビクター音楽産業）/PC8801mkIISR以上・PC98・FM7シリーズ/各7,800円（予定）/3月21日発売予定

ボルフェスと5人の悪魔

『夢幻の心臓』の富さんの最新作は、MSX2用のアクティブRPGだ！

ボルフェス

主人公のボルフェスくん。ひょこひょこ動き回るが、けっこうカワイイ。

DEVIL1

敵を体当りでやっつけられる悪魔。敵の多い地帯を抜けるときは、コイツにかぎる！

DEVIL2

悪魔の中でも最強の魔女。手あたりしだいにマジックを飛ばしてくれるから強いっ！

DEVIL3

移動のスピードが速い、走る悪魔(?)。コイツでないと通れない場所もあるらしい。

大阪取材の第二弾は、阪急の上新庄というところにあるクリスタルソフト。クリスタルソフトって言えば、『夢幻の心臓』シリーズや『リザード』『アスピック』などの正統派ＲＰＧで有名なんだけど、今度はＭＳＸで、かわいらしいキャラクターのアクティブＲＰＧにチャレンジしてきた。それがこの『ボルフェスと５人の悪魔』なんだ。

ボルフェスは、どこにでもいそうなふつうの男の子。それがある日、魔法使いのおじいさんに頼まれて、悪い怪物を倒す旅に出た。武器はおじいさんからもらった魔法の杖だけ。怪物を倒し、アイテムを拾い集め、ボルフェスは地下迷宮をさまよい歩く……とまあ、きわめてよくあるタイプのARPGなんだけど、とっても完成度が高いんだな、これが。

まず舞台が、草原・森・海・溶岩地帯、そして地下迷宮とバラエティにとんでいる。くわえて、登場モンスターが約30種類。さらに３種類のデカキャラと、このへんは非常にポイントが高い。やっぱり変化にとんだゲームのほうが、プレイしていて楽しいものね。

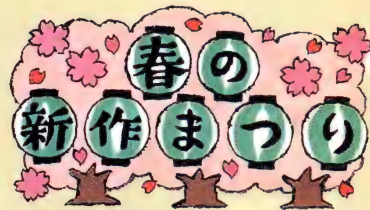
そして、このゲームの最大の売りが、「４人の悪魔」(５人目は敵のボスになるのだ)っていうヤツ。手に入るアイテムの中に４種類の魔法のツボがあるん

▲ゲームのスタート地点。魔法使いのおじいさんから魔法の杖をもらうのだ

▲冒険に旅立つと、敵がウジャウジャ。海からも攻撃してくれるなんて、ヒドイ！

DEVIL4 DEVIL5

◀プログラマーの富さんと、キャラクターデザインの竹本さん。和気あいあいのお2人デス

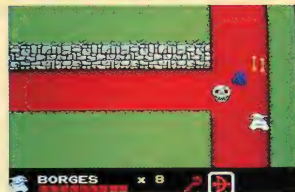
モンスターたち

だけど、それを使用すると、ボルフェスがそれぞれ個性をもった4種類の悪魔と入れ替わるんだ。その状況に応じて、どの悪魔を選ぶか、頭を使わなくちゃいけないってワケだ。ある悪魔を選ばないと先に進めない、なんて場所もあるんだヨ。

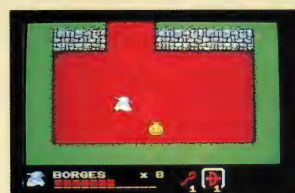
それにしても、この悪魔と入れ替わるシーンが、なんともコミカルなんだよねー。ツボの中から飛び出して部品(?)がグルグル回りながら悪魔になっていくのを見てると、昔なつかしハクション大魔王を思い出しちゃったりして。なんでもクリスタルソフトの社内では、この悪魔たちのことを「カプセル怪獣」って呼んでるんだって。「カプセル怪獣」と言っても、コンプティーク読者の中には知らない人も多いんじゃないかな？　ウルトラセブンで、カプセルをポイッとほうり投げると現れる、味方の怪獣のことを言うんだヨ。ミクラス、ウインダム、アギラーっていう3種類がいたんだけど、ボクは子供の頃、名前が似ていたからアギラーが好きだったのさ。

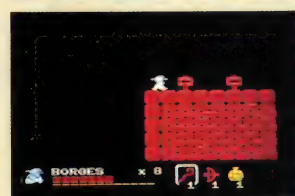
――オッと、こんな話をしてる場合じゃなかった、気になるゲームの難易度のほうなんだけど、小・中学生が1週間くらいで解けるものをめざしているんだって。軽快なＢＧＭにのってボルフェスがキミの目の前に現れるのも、もうすぐですゾォ。

▲コイツがデカキャラのひとり、ガイコツだ！　倒すといいことがあるかも

▲悪魔がボルフェスにもどる決定的瞬間をパチリ。見せてくれますねえ

◀溶岩の中からは火の玉が！　手ごわいぜ！

◀弓矢を手に入れてパワーアップ！

◀ヤヤッ、岩を動かすと、地下への入口が！

◀魔法のツボを発見！この中に悪魔がいるゾ！

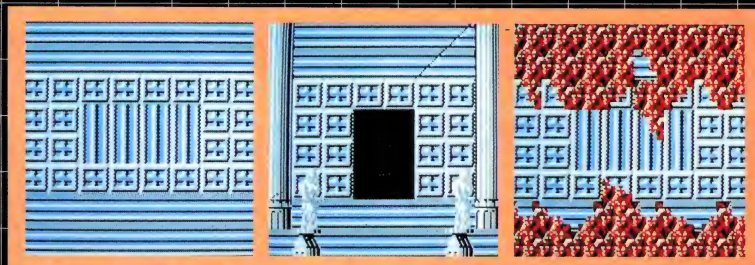
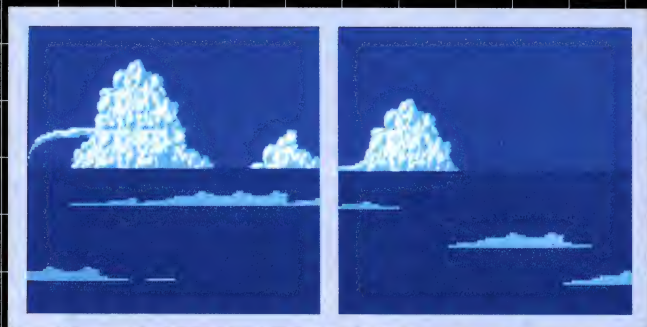
◀ひえ〜、落とし穴があったのか！　ひでぶ！

山下 章のまつり囃子（ばやし）

主人公が4人の悪魔と入れ替わって冒険をするというアイデアは新しい。アクティブＰＲＧとしての完成度も高く、ちょうどファミコンの『ゼルダ』の流れだと思ってもらえばいいかも。もともとＲＰＧでは定評のあるクリスタルソフト、それにプログラマーが『夢幻の心臓』シリーズの富一成氏とくれば、ＭＳＸユーザーなら、買ってまず損はしないソフトと言えるんじゃないかな。

ただ、あまりにもいろいろなゲームの売れ線の部分を集めすぎているために、オリジナリティが低いような気がするんだよね。売れるゲームを作るためにはしかたのないことなのかなあ？

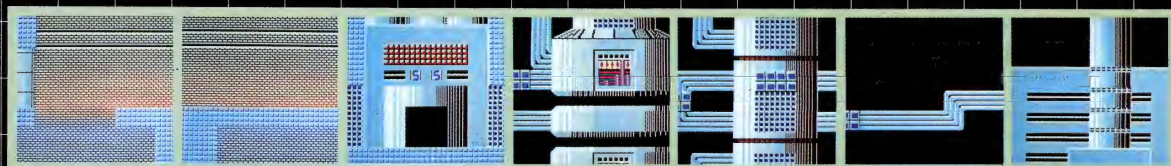
オリジナリティがないなんてとんでもありませんよ。そりゃファミコンでは似た感じのものは出ていますけど、ＭＳＸ２でこのタイプって、なかったんじゃないかなぁ、そういった意味でＭＳＸ２ユーザーは絶対に買いですね。女の子も楽しめるんじゃないかなぁ。

●クリスタルソフト(06-327-0226)／MSX2／価格未定／5月発売予定

一昨年暮れ、フルカラーを使った横スクロール型のRPG“リグラス”を発表した「ランダムハウス」。その「ランダムハウス」が、今、“獣神ローガス”の開発を進めている。いろいろなウワサがとびかうローガスの、進行状況を知らせよう！

ローガスプロジェクトは確実に進行している！

——宇宙暦 00521 —— それまで銀河系の3分の2を統合していた連盟は、今、存亡の危機に立たされていた。ごくささいな辺境宇宙での反乱が、しだいに拡大し、ついにはマザープラネットである地球までをも手中におさめてしまったからである。

小さな反乱軍が、なぜに連盟をここまで追いつめられたのか？その背後には、銀河系中心部の未知の空域より太古の昔から全宇宙を支配せんとする、いにしえの古き神々“リグル”とその大神“ローガス”があった。反乱軍は永き眠りについていた彼らを呼びさまし味方につけたのであった。

そんなとき…、リグルの前進基地“バスクート”では、ひとりの若者が脱走を試みていた。彼はセカンドデッキへと向かっていた。そこには、リグルがつくり上げた最新型多目的機動メカ「ザガード」がある。それさえ、手に入れば……そして、彼はたどりついた、それは彼の長く困難な旅の幕開けだった。

『獣神ローガス』への夢は大きくなるばかりだ！

『獣神ローガス』は、以前から言われてきたようなRPG色の強い物から、リアルタイムアクション重視の方向にどんどん変わりつつある。ランダムハウスの顔とも言える、森田和郎氏自身も「迫力満点、スリリングなアクションゲームがいいのではないかと思っている」と話してくれた。

『獣神ローガス』、はたしてどんな形でボクらの前に現れるのだろうか？

エル・ジ・ナプール　固定砲台

スティーヴ　グラーフ・ト・ボルテ　マージ・ア・ガーブ　ねーちゃん　アーマー・ジ・アース

アームスレイバ　メティオアーク

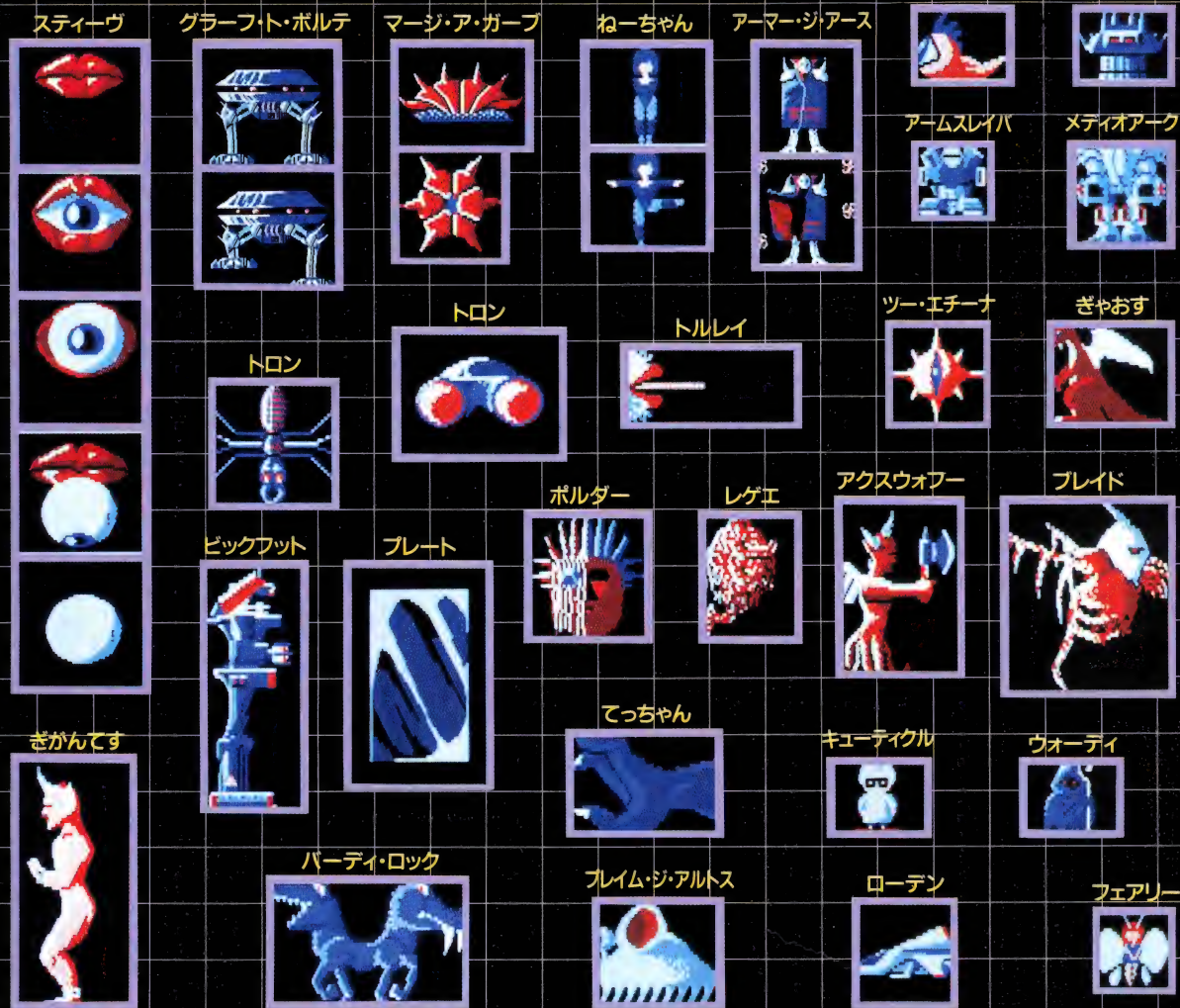
トロン　トルルレイ　ツー・エチーナ　ぎゃおす

トロン

ポルダー　レゲエ　アクスウォフー　ブレイド

ビックフット　プレート

てっちゃん　キューティクル　ウォーティ

ぎがんてす　バーディ・ロック　ブレイム・ジ・アルトス　ローデン　フェアリー

山下章のまつり囃子

あのねえ、まだできてないソフトの批評を書けったって、無理だっつうの！　え？　でもネームだけはうめなくちゃいけないって？　しょうがないなあ、じゃあボクの期待だけちょこっと。

ランダムハウスっていえば、やっぱりアノ森田さんでしょ。で、その森田さんがひさびさにシューティングゲーム（『アルフォス』以来だね）に挑戦するっていうんだから、これは個人的にもぜひ見てみたいね。設定書なんかもかなり凝りまくっていて、すごいゲームになりそう。『シルフィード』に負けないくらいの究極のシューティングゲームにしてほしいなあ。

横スクロール型の『スーパーマリオ』っぽい感じのアクションゲームになるって話だったけど、いったいどんなゲームになるのかな。今回はモンスターのキャラだけ見せてもらったんだけど、それを見るだけで期待できそうだね。とにかく早くできるのを待とう。

●ランダムハウス(0492-81-5612)／PC8801シリーズ、PC9801シリーズ、X1シリーズ／7800円／4月発売予定

大戦略II

システムソフトから発売される話題のソフト『大戦略II』は、面白そう。べつに北京ダックをごちそうになった（オイシかった）から言うわけじゃないけど、買ってもけっして損にならない保証付ソフト。なんたって九州は福岡まで見にいっちゃったんだから。戦争ごっこ大好き少年（人呼んでWARキッズ）は、今すぐ戦闘配置につけ！

今年のベスト1ゲームかも知れない！

▲右上が新しくできたヘッドクォーター画面。ここでゲームができる

「大戦略」は僕たちに、"戦争ごっこ"の楽しさ、面白さを教えてくれたんだ

「今回、私がコンピュータでウォーゲームを作ろうと思い立ったのは、気軽に『戦争ごっこ』ができるゲームが欲しかったからです」（ユーザーズマニュアルより抜粋）

デザイナーがこう考えた「大戦略」が発売されてから、もう今年で足かけ2年になる。この『戦争ごっこ』という言葉ほどこのゲームの雰囲気をとらえた言葉はないだろう。

ボクたちがこのソフトと出会ったときは、シミュレーションウォーゲーム（以下ＳＷＧ）はまだ一部のマニアの遊び道具としか映らなかった。

世はまさに、AVG から RPG へ。そんなとき、まるでフラッと遊びにきたように、普通の顔をしてソフトショップにならんでいたゲームが最初の98版だった。

このゲームは、架空の地形で架空の軍隊が、現代最新鋭の武器を使って戦う。どんな武器を使うかは、自分でかってに選べるし、戦闘画面では、実際にグラフィック表示がでて結果が一目でわかる。敵を攻撃する戦車、空中戦をやる戦闘機。もうどれをとっても、ＷＡＲキッズの心をワクワクさせて離さない。

今までのＳＷＧマニアからは、せっそうのない子供の遊びみたいなゲームだ、なんて声も上ったけどボクたちはその"子供の遊び"がやりたかったんだ、ってこのゲームをやって初めてわかった。

だから、それまでＳＷＧに手をださなかったゲーマーをも含めた広い支持を集めるようになって、各機種へと移植されさらにパワーアップキットまで発売されて現在にいたっている。

でも、戦争ごっこは続いていた。昨年からシステムソフトは、パワーアップとかじゃなくてまったく新しい『大戦略』を考えてる、なんて情報が飛びこんできた。もうこれは福岡へ行くしかない。この目で確かめるんだ！

というわけで、われわれＷＡＲキッズはさっそく福岡の開発室へオジャマ虫したのである。

新装開店でグレードアップ

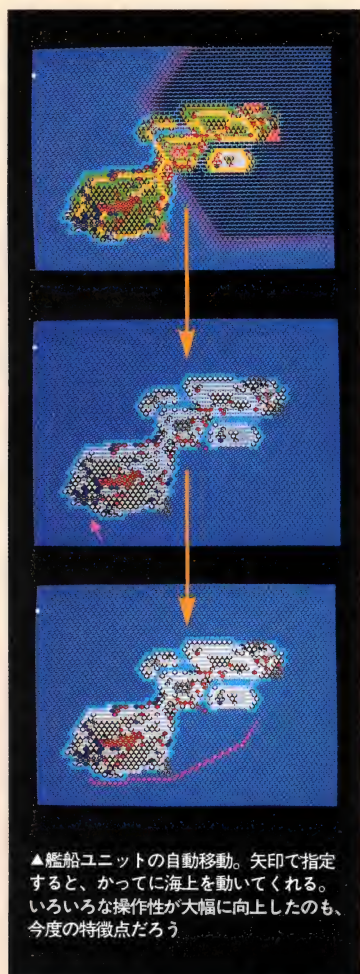
書きたいことはいろいろあるけど、大きなところから順番にいこう。

まず根本的なところでは、すでに発

▲生産。こんどは何をいくつ作るか決められる

▲新しくできた艦船ユニットの護衛艦

●システムソフト ☎092-714-6236／PC9801シリーズ／7800円／3月中旬発売予定

▲艦船ユニットの自動移動。矢印で指定すると、かってに海上を動いてくれる。いろいろな操作性が大幅に向上したのも、今度の特徴点だろう

表の通り、使える部隊数が64に増えたし、武器も17種から32種と倍以上にアップした。

生産する武器の系統（タイプ）も国ごとに選べるようになり、アメリカ軍、ソビエト軍、ＮＡＴＯ軍、ワルシャワ条約軍の各タイプ。さらには自衛隊からイスラエル軍まで入る予定だというから驚いちゃう。

その生産もより複雑でリアルなものとなった。いままでは、都市の数に応じて収入があり、そのなかで自由に武器を生産できたんだけど、こんどはそれに工業力という要素がからんでくるんだ。

これは持っている工場の数によって決まり、工業力＝１ターンに使えるお金、ということになっている。つまり、都市から入るお金はいままでどうりたまっていくんだけれども、いざ生産ってときにはそこから「工業力」のぶんしか使えなくなったというわけだ。これで都市をたくさん持っていても工場が少ないと、高価な武器はなかなか生産できなくなった。

それから、戦闘は完全な同時射撃に変った。以前は攻撃側の一方的射撃が中心で、防御側は一部分のユニットにしか反撃の機会があたえられなかったけど、こんどは両方とも同時にドンパチが始まる。

もう写真にあるようにモロ派手。ミサイルが飛び交う戦闘画面はまさに戦場になるんだぞ。

移動は、前から不評だった味方部隊の上の通りぬけが、やっとできるようになった。これで道路での渋滞もなくなり、せまいところでの展開がだいぶ楽になる。

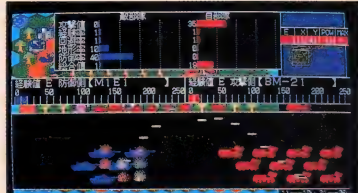
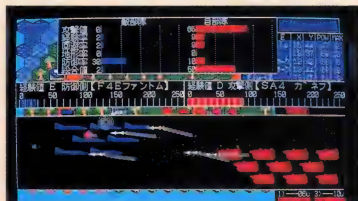
これも移動の一種かもしれないが、こんどは部隊間でのユニットの移動ができる。これによってユニット数の少ない部隊に、補充として新しいユニットを加えることができるわけだ。もちろん同じ種類の部隊どうしだけだよ。

えっ、わざわざそんなことしなくても、都市で補充も受ければいいんじゃないかって、アマイね。残念でした、今度は、なんと都市での補充はないんでーす。

ついでに教えてあげると都市や空港の占領も、移動を終ってハイというわけにはいかなくなっちゃった。

都市などには敵の耐久力みたいなものがあって、占領されるとそれが少しずつ下がっていく。これが０まできたら完全占領というわけね。もちろん完全占領をしないと、収入もないし補給もできない。

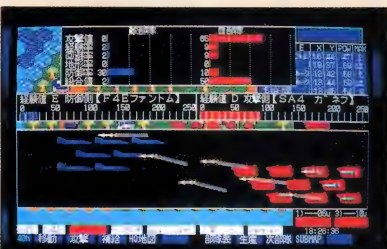
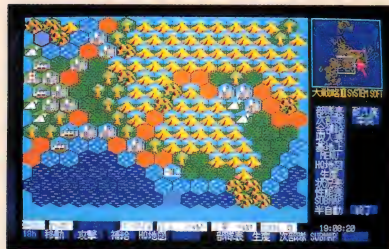
それだけじゃない。耐久力＝収入となっているから、敵のを０にしたあとは反対にこちらの耐久力をつけるために、そこにとどまる必要があるんだ。だからほんとうに都市を自分のものにするには、何ターンもかかってしまう。

武器のなかでとくに目新しいのは、何ヘクスも離れたところにいる敵部隊を攻撃できる、ロケット砲やミサイルを載せたユニットが入ったこと。これで敵と接しなくても、安全なところから攻撃できるんだけど、いいことばかりじゃない。なんとズレることがあるんだって。狙った敵部隊じゃなくて、その隣りの味方部隊を攻撃しちゃうなんてヒサンことがおこるらしい。これは経験値の低い部隊ほどおこりやすいそうだ。でも、攻撃しなくちゃ経験値はよくならなかったような気がするけど……？

▲2ヘックス先の航空機を攻撃するミサイル隊

▲ロケット隊による間接攻撃。敵の被害は大

▲コマンド表示画面。とても見やすくなった

▲移動モード。やり方は前と同じだ

▲戦闘画面。大きくなってわかりやすい

システムが変わって、顔つきもぜんぜん違ったゲームになりました！

いままでは、変わったところをドンドン書いたけど、ここらへんでゲーム全体としての印象を話そう。

画面からしてだいぶ大きくなり見やすくなった。マウスが使えるし、ユーティリティコマンドも増え、操作性は驚くほどあがっている。２年あまりの進歩というべきかな。

ゲームの内容は、前作と比べてまったく変わってしまった。なにしろ「ものすごい消耗戦」(テストプレイしたの人談）になる。

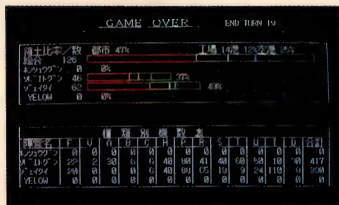
でも、よく考えるとこれはあたりまえなんだよね。なんてったって戦闘が同時射撃になっているから、前と比べて同じ時間に２倍の量の戦闘をやるはめになるんだし、武器も、離れて攻撃できるものが増えたぶんだけ、ぶつかりあう火力が２倍以上に大きくなってんだもん。

ちょっと単純だけど、2×2＝4倍も、やられる可能性がふえたというわけだ。シビアなの。

それと生産や補給の問題もゲームを変えたね。

これによって、前みたいに行ったさきでの現地調達ができなくなったから、どうしたって後方から補充用の部隊を作って前線にもっていくか、前線ではんぱな部隊の再編成をしなくちゃならなくなった。そうなるとゲームも、前のようなイッキに攻めきる、って形はとても難しくなった。これで、プレイ時間も長くなるはずだ。

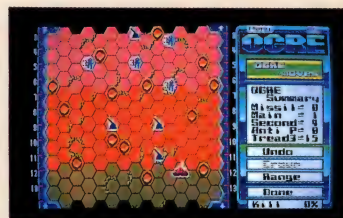
「もう、いまはどれを切るか、どれを残すかって毎日考えているんです。そうしないとコンピュータのほうが状況判断できなくなって」(システムソフト)

ということだから、ここに書いたことさえも残るかどうかわからないんだけど、とにかくこのゲームには数えきれない要素がはいっていることだけは保証しよう。

戦争ごっこはもうすぐだ!!

▲ゲームが終ったあとの評価レポート

▲軍隊価値、戦力数をグラフで表示する

▲これ以外にもいろいろなグラフがあるぞ

大人のゲームってか!?

▲『OGRE』の開発中画面。まだ変わるそうだ

▲マック版の上海の画面。移植進行中

スペースは小さいけど、こちらも面白さでは負けないぞ。

『OGRE』は、もとはアメリカ産のゲームで、オリジンシステムという有名な『ウルティマ』シリーズなどを出している会社のSWGだ。ルールはとっても簡単でだれでもでき、30分から２時間で終る。

核戦争後を舞台に、かってに動きだした人工知能をもつ最終兵器の巨大戦争(OGRE)と、それを破壊しようとする人間の戦いをゲームにしていて、OGRE側は１台きりだけど、人間側には重戦車、ミサイル車、歩兵などがあり、これを先に配置してOGREを待ちかまえている。ゲームはOGREを破壊するか、人間側の司令部がOGREにふみつぶされるかすると終る。

とっても単純なゲームだけど、OGREに対してどういう戦法をとるかなどを考えていくのが楽しい。ちょっとハードなゲームはかんべんしてとか、またSWGをやったことのない人なんかにはピッタリ。

もうひとつの『上海』もあちらもの。派手さはないが、アダルトなゲームという感じではまりそう。

パイがあるからといってもべつに麻雀をするわけじゃない。ゲームは、このパイの山をくずさないように外側から同じパイの組み合わせをとっていき、全部とれたら終り。それのどこが面白いの？　って聞かれても一言じゃ言えないけど、やってみるとトランプのひとり占いみたいに意外にはまっちゃうんですよ。

※画面写真はすべて開発中のものです

山下章のまつり囃子

『大戦略』が大ヒット中なのにもかかわらず、その続編を早くもだしてくるなんてのは、さすがシステムソフトさん、ニクイねえ。オマケに、これでもか、これでもかってくらいに前作で不便だった部分のほとんどが手直しされてるってのは、もはや執念とも言うべきか？

だけど、ゲームはメチャクチャ難しそう。船なんて新しい部隊がでてくるし、敵の思考ルーチンも改良されているそうだし……。シミュレーションゲームをキワめるためには、コイツをやってみるしかなさそうだな。98ユーザーの諸君、このソフトは文句なく買いですぞ！

『大戦略』をプレイしていて、しめきりギリギリになった。『エリュシオン』をプレイしていて、しめきりを破った。そして、この『大戦略Ⅱ』、プレイしてしまうと、もしかすると仕事を忘れてしまうかも知れない。独特の吸引力（？）を持った話題のソフトです。

ファミコンでおなじみのゴエモンが、グラフィックもキレイになって、MSX2版として生まれかわったぞ!

悪大名をこらしめろ! がんばれボクらのゴエモン!!

時は江戸時代。したい放題やっている悪大名をこらしめるべく旅に出たゴエモン。しつこい追っ手をキセルでたたき、出てくる敵に小判を投げつけ、お城に向かってまっしぐら。なんとかお城に忍びこみ、大名を改心させるのだ。

ゴエモンが変身! ねずみ小僧

▲ふだんは赤装束のゴエモン。武器もキセルだけなんだけど

▲パチンコを取ると白装束に衣替え。小判を投げられるんだ

▲こちらは2P用のねずみ小僧。ふだんはハリセン攻撃だけ

▲パチンコ取って衣替え。黒いねずみ小僧のできあがり!

というこの「がんばれゴエモン!からくり道中」。もともとファミコンで人気のあったゲームだから知ってる人も多いよね! さてさて気になるファミコン版との相違点だけど、まず左の写真を見てほしい。ファミコン版では1Pも2Pもゴエモンだったのに、MSX2版では2Pがねずみ小僧という新キャラになったのだ。もちろん操作上はまったく変わらないけどね。次にステージ構成。ファミコン版では8つの国があったけど、こちらは1つ減って7つ。ステージ数もファミコン版より少ないけれど、それでも江戸城までは遠いのだ。心してかからないと、出雲国のお城さえ見られない、なんてことにもなっちゃうぞ!

続いてアイテム。ファミコン版に出てきた「打出の小槌」「ラーメン」「ぜんざい」の3つは、出てこない。そのかわり「親分の書状(てがみ)」という新アイテムが出てくるんだ。これを持ってると有利にゲームが進められるから、ぜひとも手に入れてほしいな。

また、MSX2版ではゲームのセーブが可能になった。とはいえロードすると持ち物が全部なくなっちゃうっていう難点もあることはあるんだけど…。

出だしのマップ、一部公開するぞっ!

ゴエモン・アイテム一覧表

ぞうり
◀ゴエモンのスピードがアップする。3つまで取れるぞ

印ろう
◀一定の回数の敵に体当たりされてもダメージを受けずにすむ

お守り
◀これを持っていれば飛脚に手形や書状を盗まれずにすむ

通行手形
◀これを3つ集めないとステージをクリアできないのだ

三度笠
▶一定の回数、ススメのフンから身を守ってくれるんだ

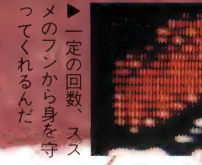
砂時計
▶残りタイムを200も増やしてくれるんだぜい

かぶと
▶一定の回数、米俵と岩にぶつかっても平気なのだ

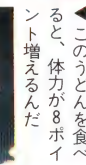
よろい
▶一定の回数、飛び道具の攻撃から身を守れるぞ

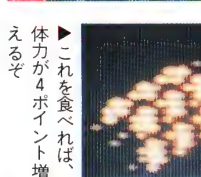
◀プレイ中の画面。漁村のステージなんだけれど、ほとんど桃太郎してます

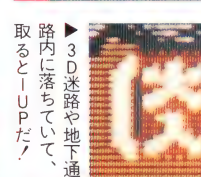
うどん
◀このうどんを食べると、体力が8ポイント増えるんだ

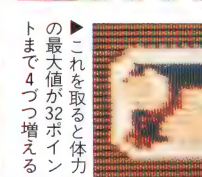
弁当
◀体力がゼロになっても、すぐ体力を満タンにしてくれる

ろうそく
◀地下通路の入口が100タイムの間表示されるんだ

パチンコ
◀小判投げ攻撃ができるようになる。これがないとツライ

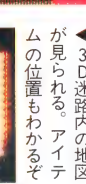
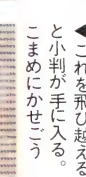
ひょうたん
▶これを取ると体力の最大値が32ポイントまで4づつ増える

大入袋
▶3D迷路や地下通路内に落ちていて、取ると1UPだ!

親分の書状
▶村や町をしきっている親分の紹介状。持っていると便利

だんご
▶これを食べれば、体力が4ポイント増えるぞ

地図
◀3D迷路内の地図が見られる。アイテムの位置もわかるぞ

玉手箱
◀上をジャンプすると、まねき猫がひょっと出てくる

◀ジャンプして地下通路の入口を見つけた。入ってみると…。あっ、アイテムだ!

つぼ
◀これを飛び越えると小判が手に入る。こまめにかせごう

ひょっとこ
◀ゴエモンのスピードがアップする。ぞうりと同じだ

まねき猫
◀小判投げ攻撃ができるようになる。パチンコと同じだね

千両箱
◀3D迷路や地下通路内に落ちている。200両入っているぞ

◀諸国にはいろいろなお店があります。これはよろず屋に入った所なんだけど、なんとお休み!

▶1ステージクリアするごとに見られるデモ画面。下に出てくるメッセージにも気をつけよう

登場人物ご紹介だっ!

山賊 ◀山で通行人を襲う悪いヤツ

天狗 ◀空からうちわを投げつけるんだ

飛脚 ▶職業柄、すぐモノを運ぼうとする

スリ ▶コエモンのフトコロを狙うふてぇヤツ

素浪人 ◀傘張り内職で生計をたててるんだって

ゆき姫 ▶城内を歩いているお姫様

おみっちゃん ▶さわるとボーナス。でも、たたくと……

町侍 ▶町中をわがもの顔で闊歩する侍

忍者 ◀こいつの手裏剣には要注意!

赤鬼さん ◀鬼が島に住んでいる赤鬼さんです

商人 ▶町から町へと荷物を運ぶあきんど

渡世人 ◀なぜかゴエモンに体当たりしてくる

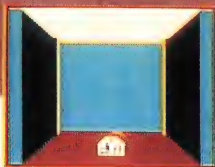
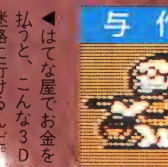
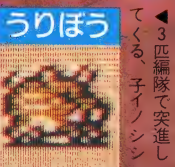
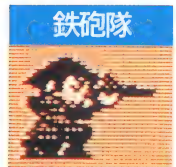
うりぼう ◀3匹編隊で突進してくる、子イノシシ

与作 ◀コエをかついで農村を歩いてます

◀はてな屋でお金を払うと、こんな3D迷路に行けるんだ。おっ、手形みっけ!

武者 ▶日夜修行にはげむ若侍

虚無僧 ▶修行に身をゆだねる僧

荒法師 ▶錫杖をブンブンふりまわす坊さん

御用役人 ▶チョウチンを投げる。2種類いるよ

鉄砲隊 ◀なんと、お城の中でも撃ってくるのだ

岩 ◀山からゴロゴロ落ちてくる

とんでるニワトリ ◀村を走りまわっている妙なヤツ

田吾作 ◀クワをかついでウロウロ歩いてるよ

腰元 ◀城の中で、爆弾投げるのやめてほしい

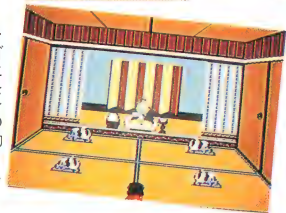
家臣 ◀城の中で槍を手にかかってくるぞ

▶ゴエモンの働きによって出雲国の殿様は、ご覧の通り。さあ、いざ次の国へ!!

Oh!サカナ ◀いきなり海から飛び出してくるんだ

プップエレキガニ ◀口からふいた泡を投げてくるヘンなカニ

米俵 ◀所かまわず転がってくる米俵

いたずらスズメ ◀ゴエモンに向かって、フンを落としてくる

山下章のまつり囃子

まあ、なんちゅーか、いわゆるひとつのコナミの売れ線パターンのゲームだね。誰にでもとっつきやすく作ってあって、それでいて奥が深い。ファミコン版と設定を多少変えて、隠れキャラをすべてなくしたのにも好感が持てる(そのかわり、隠しコマンドがどっさりとあるけど……)。

だけど、ボクはこの『ゴエモン』ってあんまり好きじゃないんだよな。はじめは確かにおもしろいけれど、3面4面ぐらいになると疲れちゃう。せっかくのメガROMが、ほとんどキャラとマップのデータというもの情けないような…。ちょっとキツかったかな?

わっしょい!!

ファミコンで大ヒットした、『がんばれゴエモン!……』がMSX2でいよいよ発売された。もうこれだけでMSX2ユーザーならショップに行くっきゃない! なにしろファミコンに比べて遜色がないどころか、新しい要素が加わり、より楽しくなっているから。絶対買いだぜ!!

●コナミ(03-262-9110)/MSX 2/5800円/2月25日発売

火の鳥 鳳凰編

春の新作まつり

MSX2ユーザーはトクダネ コナミより火の鳥登場！

各ステージにはそれぞれ名前がついている。

雪の中でも敵は容赦なく襲いかかってくる。

ボスを倒すと次のステージへの門が開く。

般若の化物が襲ってくる！ ラストまであとわずか。

これが後半のステージだ。敵も強力な奴ばかり。

コナミよりもう１本新作の情報をお知らせしよう。

ＭＳＸ２用の『火の鳥』がそれ。すでに発売になっているファミコン版の移植ではなく、まったく別のゲームに仕上がっている。むしろ続編といった方が良いかもしれない。サブタイトルもファミコン版の“我王の冒険”というのがぬけている。さっすがにコナミって感じの舞台設定だね。

ストーリーはざっとこんなもんだ。かつては大悪党と呼ばれた我王も火の鳥に出会ってから人生が変わった。今や彼は自分の心の悪と戦おうとして試練の旅に出たのだ。そこでは我王の心の中の悪が実体となって彼に襲いかかってくるのだ。はたして彼は“正しき心”を手に入れることができるか。永遠の鳥“火の鳥”に見守られて我王の孤独な戦いが今始まる。

ゲームは全部で６ステージに分かれている。各ステージにいるボスを倒すと“心の王”と呼ばれるアイテムを手に入れることができる。これを５つ集め最終ステージにいる「悪心」を倒すのがゲームの目的だ。ほかにもいろいろなアイテムを集める必要があるらしい。

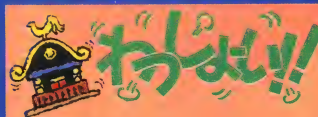
メガＲＯＭで5800円、発売は３月25日。なお写真は開発中のものでまだ変更もあるかもしれないとのこと。ＭＳＸ２ユーザーのキミならもちろん“買い”だね。

アイテムもいっぱいあるぞ！

山下章のまつり囃子

ファミコンに同タイトルのゲームがあるけど、内容はまったくといっていいくらいちがう。ただ単純にファミコン→ＭＳＸという移植をするんじゃなくて、こうした味つけをくわえてくれるっていう配慮はさすがコナミさん、うれしいね。

じつはこのゲームはまだ開発中ということで、ボクも実際のゲームの画面を見ることはできなかったんだけど、設定書を見たかぎりでは、かなりオモシロそう。ワープ地点探しがメインだったファミコン版よりも、謎の部分が多くなっているようだ。コイツは今から発売が楽しみだぜっ！

わっしょい!!

『悪魔城ドラキュラ』『キングコング２』『がんばれゴエモン！ からくり道中』に続くコナミのＭＳＸ２用ゲーム第４弾が、この『火の鳥―鳳凰編』。コナミの作ったソフトということだけで、絶対に買いっ！ ついでに角川から出ている漫画も買いっ！ 損しないですよね、紙尾さん。

 ●コナミ(03−262−9110)／MSX2／5800円／３月25日発売予定

Crush THE Game
うぉー！　もう春じゃ、春じゃ、うれしいな。ってんで、今月もビシバシ新作ソフトを紹介してしまうのだ。春１番に吹かれて今回はいったいどんなソフトがキミたちの前に現れるかな!?
先
ジョー…

イラスト／富岡孝雄

'86年度年間TOP10ノミネート発表!!

いよいよ年間TOP10の季節がやってきました。はたして1986年度はどのソフトがTOP1に輝くのか!? 独断でノミネートしたぜ!!

連番	馬番	ソフト名	メーカー	1月号	2月号	3月号	ローラ高野	KEIKO	山下 章	ドクター四谷	デイヴ菅原
1	1	ザナドゥ	日本ファルコム	1	1	1		○		△	
2	2	ハイドライドⅡ	T&Eソフト	4	5	7	◎				
3	3	アルファ	スクウェア	6	7	10					
3	4	ウィザードリィ	アスキー	—	—	6					
4	5	ウイングマン2	エニックス	8	—	—					
4	6	グラディウス	コナミ	10	10	—			△		
5	7	ザナドゥシナリオⅡ	日本ファルコム	2	2	2	○	◎	◎	◎	
5	8	三国志	光栄	7	8	5				▲	▲
6	9	シルフィード	ゲーム・アーツ	—	—	—			▲		
6	10	太陽の神殿	日本ファルコム	—	—	—					◎
7	11	ドラゴンクエスト	エニックス	—	6	—			○		
7	12	覇邪の封印	工画堂スタジオ	3	3	4	△	△			
7	13	ブラスティー	スクウェア	5	9	—					
8	14	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	—	—	—					○
8	15	レリクス	ボーステック	—	—	—					△
8	16	ロマンシア	日本ファルコム	9	4	3	▲	▲		○	

★応募方法★

♬タタラ、タッタララ、タッタララ、タラタター♬　各馬いっせいにゲートインしました。いよいよ1986年度、第2回コンプティーク杯のスタートです。てな感じで、年1回の大型企画、数あるゲームソフトの中から、よりすぐった人気ソフトをノミネートし、そのノミネートされたソフトを競馬の馬に見たてて、人気投票でレースをおこなうというコーナーなのだ。わかったか！

で、まずキミたちは、左の表にある16本のノミネートソフトの中から、1番好きなソフトを1本だけ選び、アンケートハガキの年間トップ10の1番好きなソフトの欄に、ソフト名を書く。そして、次にその人気投票で1位2位になりそうなソフトを予想し、その連番を、アンケートハガキの連番を書く欄に書く。たとえば1ワクの『ザナドゥ』と8ワクの『ロマンシア』が、1位2位をとりそうだと思ったら、①-⑧という具合いにだ。

予想の目安として、最近3カ月のコンプティーク・トップ10の順位と本誌ゲーム評論家による予想がたてられているのでおおいに参考にしてくれ。

また、52ページにあるように今回から部門賞を設定した。全部で8部門。こちらはノミネートソフトは関係なしに受けつけているので、ノミネートされなかったソフトでも、キミがいいと思うものは、どんどん書いて送ってくれ。たくさんの投票を待っています。

応募方法は、年間トップ10、人気予想、部門賞、いずれもアンケートハガキに書いて送ってね。通常のトップ10の欄もあるので、それと間違いないように。それと集計のつごう上、必ずアンケートハガキに書いて送ってくれ！それ以外のハガキで書かれたものはすべて無効にします。また、この連勝複式による予想の正解者には、抽選で豪華賞品も用意しているので、ふるって参加をしてください。

ローラ高野

うーっ、今回はむずかしい。自分でゲームをノミネートして、自分でワク順を決めておいて、こんなことを言うのはなんだけど、ちょっとむずかしすぎるよ。1番の問題は『ザナドゥ』と『ザナドゥシナリオⅡ』。最近の人気投票では、1位2位を続けているのだから、単純に考えれば、これで1位2位は決まりというところなんだけど、そうはとんやがおろさない。投票できるのは1人1票だから、ⅠとⅡで票をくいあう可能性大なのだ。ということで大胆にも本命には『ディーヴァ』への期待票を加えて『ハイドライドII』、そして対抗に『ザナドゥ　シナリオII』、また大穴には『ロマンシア』。で、連番は、②-⑤、②-⑧、⑤-⑧で決まり。大胆かなぁ!?

山下 章

ウーン、個人的な好みを言うのなら、やっぱり⑤-⑥あたりを押したいね。ただ、読者のみなさんの好みを考えると、『II』がでた勢いで『ドラクエ』だって強いだろうし、MSX版が去年の末にでた『ハイドライドII』も健闘するかもしれない。それに『ロマンシア』だって捨てがたいし、ひょっとしたらファルコムのワンツーフィニッシュなんてのも。エーイ、男は度胸、一般受けしそうな⑤-⑦でどうだっ！

KEIKO

ズバリ、断言っ!!今年は『ザナドゥ』が1位2位独占ですよ。それもシナリオIIが1位のほうね（べつにひいきしてるわけじゃないよォ、やっぱゲームの手ごたえが違ったもん）。そういうわけで、①-⑤でいきたいと思います。

「覇邪」も良かったけど、今いち小粒な感じがします（ラストが物足りなかったのよね）。あとは、最近人気上昇中の『ロマンシア』と『三国志』がどこまで票を伸ばすか。『シルフィード』もすごかったけど、どうなるかな。（最後にひと言、豪さんの似顔絵嫌い!!）

ドクター四谷

やっぱ『ザナII』が1等賞だろう……と思ったけど『ザナドゥ』かも……、でも、いやしかし、うんにゃ……。ねえ、どっちかが1番つうのはダメ？　だよな。ところでSLG（シミュレーションゲームのことだゾ）が少ないよねえ。なさけないよねえ。とゆーことで、SLGガンバレの意味もこめて『三国志』が▲。ひょっとしたら、とゆーことで『ロマンシア』を△。結論としては、①-⑤で決まりだよな。

デイヴ菅原

べつに今さら何もコメントすることはない。これはもう『太陽の神殿』の他に入るワケがない。私が危険をかえりみず冒険をし、あれだけプッシュしたのだからまちがいないのだ。まァ争うとすれば『三国志』ぐらいだろう。やはりいつの時代でも英雄と言うのは、カッコイイのである。それから私は『夢幻戦士ヴァリス』もプッシュしたい。私自身、アクションはあまり得意ではないのだけど、あの迫力あるサウンドはすごいと思う。して、大穴は『レリクス』しかない。と言うことで⑥-⑧だぜい!!

Crush The Gameでは以下のような機種を対象にし、また表記を略して使っています
PC9801シリーズ（PC9801/E/F/M/U/XA）
PC8801シリーズ（PC8801/mkII/SR）
PC8001シリーズ（PC8001/mkII/SR）
PC6601シリーズ（PC6601/SR）
PC6001シリーズ（PC6001/mkII/SR）
FM7シリーズ（FM7/NEW7/77/AV）
X1シリーズ（X1/D/C/turbo）
MZ1500
MZ2000/2200
MZ2500
SMC777/C
MSX/MSX2

イラスト／中野豪

今年から年間TOP10に読者のキミたちが選ぶ部門賞を設けてみた。部門は全部で8つ。これは年間TOP10にノミネートされたものとは関係なく選ぶから、たとえばRPGなら『イシター』と思ったら、そう書いてくれ！

アクションゲーム賞

とにかくアクションゲームならなんでも受けつけています。アーケード、ファミコン、パソコンなんでもかまいません。キミたちの判断にまかせます。これと思うもの1票ください。

アドベンチャーゲーム賞

今年1番おもしろかったアドベンチャーゲームを選んでください。最近はやりのアクションをとりいれたアドベンチャーゲームも受けつけています。すべてキミたちの好みです。

ロールプレイングゲーム賞

広い意味でRPGしていれば、どんなゲームでも受けつけています。とにかくキミたちが好きなソフトで、これはゼーッタイRPGだと思えば、1票を投じてください。

シミュレーションゲーム賞

もちろんシミュレーションゲームにあたえられる賞です。1番おもしろかったと思うものを選んでください。ウォー・シミュレーションから、スポーツ物、麻雀までふくみます。

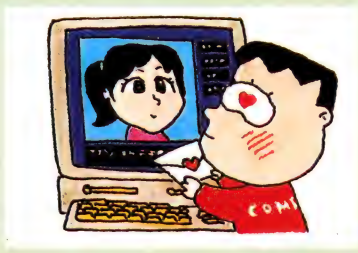
グラフィック賞

これはアクション、AVG、RPG、SLGを問わず、もっともグラフィックが美しかったと思うゲームを選んでください。ゲーム性は関係なしです。自分の好みをだしましょう。

アダルトソフト賞

出、出ました！ アダルトソフト賞です。Hソフト大賞とは、名前が違うだけで、内容は同じです。とにかく1番Hだったソフトを選んでください。1本だけですよ吉田さん。

キャラクター賞

これはゲームの中に出てくるキャラクターで、もっとも美しかったもの、かわいかったもの、カッコよかったもの、存在感のあったものにあたえられる賞です。

ベストサウンド賞

BGMや効果音がもっとも印象的だったゲームにあたえられる賞です。最近のほとんどのゲームは、とってもいい音出していますもんね。しっかり選んでください。

とうとう『ザナドゥ シナリオⅡ』が１位になった。でも、あんまりかわりばえがしないなぁ。

↑上昇 ↓下降	先月の順位	ソフト名(メーカー)	種類	総得票数	得票数
↑1位	2	ザナドゥシナリオⅡ (日本ファルコム)		3136	405
↓2位	1	ザナドゥ (日本ファルコム)		8344	369
―3位	3	ロマンシア (日本ファルコム)		1721	263
↑4位	5	三国志 (光　栄)		1815	158
↑5位	――	ドラゴンクエスト (エニックス)		1192	141
↓6位	4	覇邪の封印 (工画堂スタジオ)		2096	135
―7位	7	ハイドライドⅡ (T&Eソフト)		4323	126
↓8位	6	ウィザードリィ (アスキー)		1197	117
↑9位	――	夢幻戦士ヴァリス (日本テレネット)		238	100
↑10位	12	太陽の神殿 (日本ファルコム)		445	98

とうとう『ザナドゥ』が１位の座をゆずった。でも代わりに１位になったのは『ザナドゥ　シナリオⅡ』。うーん、これじゃ、あんまりかわりばえしないね。しかも、３位が『ロマンシア』とくれば、日本ファルコム強し、という現状はまったくかわっていないのだ。ほかのソフトハウスにもがんばってほしいね。ということで、４位以下から上位にくいこんできそうなのを探すと、どうもどれもいま１歩。当分この状態が続きそうな気配だ。期待していた『ディーヴァ』も発売が遅れたことがマイナス点となって、まだトップ10に顔を出してこない。来月あたりは飛びこんでくると思うけど、いきなり上位３本の一角にくいこんでくるとも思えないしねっ……。

ということで、ハガキの投票のお願いだけど、今回からシステムが変わります。アンケートハガキにキミの好きなゲーム、１つだけ書いて送ってください。キミの投票がトップ10を決定します。また、そのソフトの感想も書いて送ってください。とにかくたくさんのおハガキを待っています。

今月のヒットパレード

ファミコンは『ドラゴンクエストⅡ』強し！
パソコンはいよいよSLGだ!!

ファミコン篇

	キデイランド(原宿店)	博品館(銀座)
1	ドラゴンクエストⅡ	ドラゴンクエストⅡ
2	リンクの冒険	ファミリースタジアム
3	ファミリースタジアム	リンクの冒険
4	アルカノイド	ドラゴンバスター
5	ドラゴンバスター	アルカノイド
6	ディープ・ダンジョン	ドラえもん
7	ファミリートレーナー	ディープ・ダンジョン
8	ドラえもん	スーパーマリオ
9	パルテナの鏡	ファミリートレーナー
10	火の鳥	マッピーランド

パソコン篇

	西武百貨店(池袋)	ヤマギワ・ソフトショップ(秋葉原)
1	三国志	夢大陸アドベンチャー
2	信長の野望・全国版	ロマンシア
3	ロマンシア	信長の野望・全国版
4	大戦略	夢幻戦士ヴァリス
5	ドラゴンクエスト	めぞん一刻
6	メルヘンヴェール	シルフィード
7	ウィザードリィ2	太陽の神殿
8	軽井沢誘拐案内	三国志
9	アルバトロス	アルゴー
10	ザナドゥ	ヴァクソル

協力店 キデイランド(原宿店)/西武百貨店(池袋店・コンピュータフォーラム)/ヤマギワソフトショップ(秋葉原)/博品館(銀座)(１月発売分)
T＝カセットテープ　D＝ディスケット(数字はインチ数)　R＝ロム・カートリッジ

▲ジョーの家族は、1999年の宇宙人の攻撃で、みんな死んでしまったのであった!!

1999年、東京はガレキの街と化す!?

ラミア1999

PC8801SRシリーズ 5D 7800円

ハドソン ☎03-235-2068

ハドソンさん、おひさしぶりっ! ちゅーわけで、しばらくファミコンのほうにかかりっきりだったハドソンが、ようやくパソコンゲームの世界に帰ってきた。

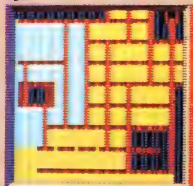
しかも、ハドソンとしては初挑戦の本格派アクションRPG。『デゼニランド』『サラダの国のトマト姫』など、AVGでは定評があるだけに、いったいどんなRPGを演出してくれるのかってあたり、興味しんしんだったりするわけだ。

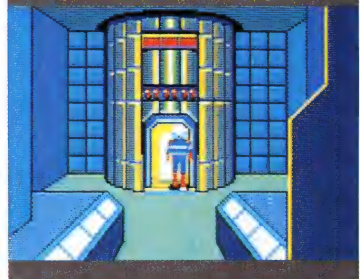
さて、この『ラミア』、舞台は近未来の東京である。西暦1999年、突如宇宙人の侵略を受けた地球は、抵抗むなしく、2002年にはついに宇宙人の支配下におかれてしまう。

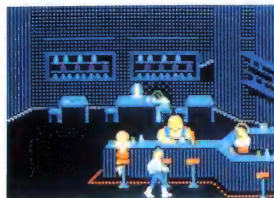
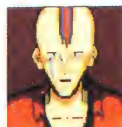
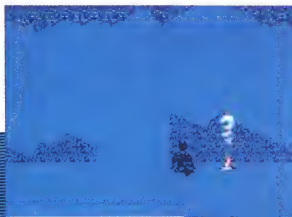
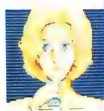
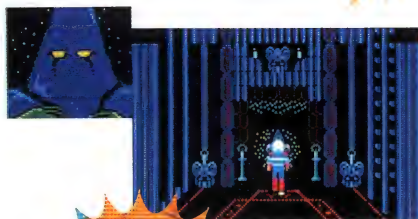
行方不明になった恋人ラミアを捜しにきた主人公ジョーは、ガレキの山と化した東京の街を見て、いきなり宇宙人を倒す決意をかためちゃったりするのであった……。

そういうわけで、このゲームの目的は、恋人のラミアを捜しだすこと、そしてまた、地下組織(レジスタンス)の協力を得たりしながら、宇宙人の本拠地をつきとめ、やつらを地球から追っぱらうことである。

いろんな情報や手がかりは、ゲームの中で、ジョー自身がひとつひとつ探り出していくことになる。だいじな協力者に会いそびれると、ゲームの展開に影響がでてきちゃうので、街の捜索には十分念を入れる必要がある。

おっと、言い忘れたが、ジョーはサイキックパワーの研究の専門家だ。このパワーを解放して、使いこなせるようになるのがだいじなんだが、その手段も自分で見つけださなきゃならないのだ。

アイテム

ファルコンはマップを写しだすコンピュータである。作動させるには、いくつかのユニットが必要だから、アイテムの店で買い求めよう。宇宙人を倒して手に入るものもあるぞ。

情報収集!!

情報収集しだいによって、キミの迎えるエンディングが異なったものになるかもしれない、地下組織や謎の中国人にはぜひ会えよ。

まぁ、やることはいっぱいあるんだけど、こっから先は自分で体験してもらおう。

さて、ゲームの雰囲気はどうかというと、まず舞台が東京の実際にある街だってのがおもしろいね。最初は池袋、お次は上野に銀座……、とおなじみの街を、山の手線ならぬ×××を使って歩きまわるんだが、上野に動物園があったり、銀座の地下街なんか、なかなか雰囲気でてるのだ。

マップのほうもそうとう広い。しかも、独特の画面方式でマップに奥行きをもたせてあるから、捜索にはだいぶ手間がかかるだろう。マッピングとかは慣れるまでがしんどいかもね。

もちろん、街には宇宙人がうろついてるので、戦闘シーンもビシバシある。キャラクターを成長させ、いろんなアイテムや装備をそろえていくという、ＲＰＧ不変の鉄則に従い、しっかり戦っていただきます。当然、戦闘モードもリアルタイムでアクションだぜい。

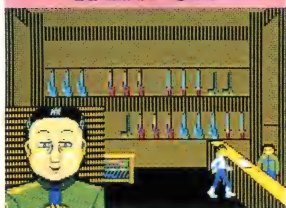
アイテムやステータスについては、少々マニュアルが説明不足で、いろいろためすしかない。で、まあとりあえず戦闘で得たアイテムは店で換金したりするんだが、どこで何を引き取ってくれるか、よく覚えとこうね。それからプロテクターは、使いすぎると壊れちまうので、ダメージ60%を超えないうちに修理屋に走ったほうがいいよ。そのうち用途のわからないアイテムなんかは、どこかで誰かが説明してくれる。

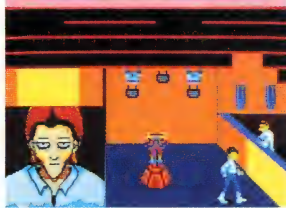
全般に、シナリオ展開に力いれてる感じのこのソフト、ジョイスティック対応ってのもよいですな。

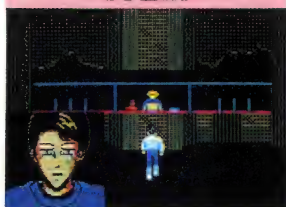
ショップ

店は地上よりも、地下街なんかによくあるのだ。池袋では、最初に地下街にもぐって、フードの店や修理屋なんかを確認しておこう。

BAR

WEAPON

FOOD

PROTECTER

HOSPITAL

ITEM

REPAIR

DRUG

HOTEL

待ちに待ったカーマインがついに88で登場！

カーマイン88

PC8801SRシリーズ　5D　7800円

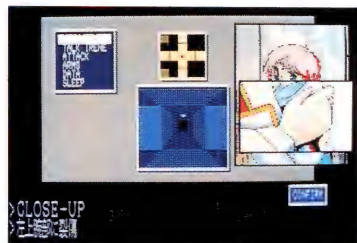
マイクロキャビン　☎0593-51-6482

私は陸軍第23特殊部隊の一員ブライアン中尉である。今回の作戦実行区はフォーロンバス重工の特殊陸戦兵器研究開発施設カーディナル。ここでは軍事兵器開発が行なわれ、その中でバイオドール(人工生体)が開発された。人間とまったく同じ型で、知能や思考判断力は、人間以上と言われ、研究者には悪い予感が…。そのバイオドールが、実験中に数体逃亡をし、所員を殺傷、同所内の中央管理コンピュータ室を占拠してしまった。私たちの目的は内部に残っているターゲット(ドール)の破壊、中央管理コンピュータの制御権奪還、残存生存者の確認および救出の3つである。はたして内部でどんなことが待ち受けているのか…。

こんなストーリーをもっているのが、この『カーマイン』だ。ＳＦ中心のロールプレイ風アドベンチャーゲームで、すでにＰＣ98で発売され、それがついにグレードアップし、88版となって登場した。

メインスクリーンは３Ｄモード表示で美しい深いブルーのトーンが静けさと不気味さを感じさせ、さらに移動などの画面をスクロールするときのリアル感は、実際にバトルスーツに乗っているようで思わずドキドキしてしまう。

画面自体が本物のレーダーのように表示されるので、このリアルさがスゴイ。操作性も良く、コマンドはすべてメニューからの選択方式。データを見たり、マップ表示により、さらに広範囲の見取り図を見ることもできる。そして、自機ガレオスの武器を持ち換え、(レーザー、ハンドガン、バズーカ)、「戦闘」もできちゃうのだ。ほかの機体が出現すると、ビープ音が鳴り、敵なら赤、味方なら緑で表示され、その後、その機体の情報が３面図で表示される！

もし、戦闘シーンが面倒なら「自動戦闘モード」なんてのがあり、最適行動をコンピュータがやってくれる。それから、アドベンチャーモードは、メイン画面とはガラリと変わって色鮮やかなアニメ映画のような画面にメッセージ、ストーリーが展開されてゆく。カワイイ女の子たちも登場するし、美しい画面の中でアニメの世界を楽しみながら謎を解く。もうこれは88ユーザなら、プレイするしかないね！

▲基本スクリーンは98と比べて少し小さくなったのがチョッピリ残念

▲広大なマップモードは整然として美しい。でもこの中を動きまわるのはタイヘンだ

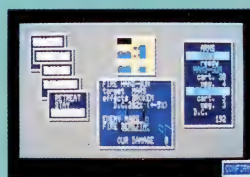
▲アドベンチャーモードのキャラの表情や会話はアニメのようだ

戦闘シーン

98での戦闘は、基本的にAVGなので、勝てない敵には絶対に勝てなかった。しかし、88はRPG的な要素が強くなり、戦闘経験を積むことによって、勝てるようになるのだ。だからRPG的にゲームを解くこともできる。

▲戦闘にはいると敵の出現位置と３面図が表示される

▲敵のクローズアップ画面が出現。これがカッコイイ

▲そこで武器を使用して敵を攻撃する。爆発は一瞬だから見のがすな

▲戦況レポートが映し出される。自機の破損状況をチェック！

ひさびさの正統派AVGだぜ!!

デウリング

PC8801シリーズ　5D　7800円
（要FM音源）

クロスメディア　☎03-486-9470

——ある夏の寝苦しい夜…。キミがようやく眠りへの入口にたどりつく頃奇妙な胸さわぎに目を覚ますと、亡霊ががキミの枕もとに立っていた…。

とまあ、プロローグはおよそこんな具合いで始まるんだが、今回紹介する『DWELLING（デウリング）』なるＡＶＧ、ストーリーの奥行きの深さももちろんだけど、ひとつすっごく感心したことがあったんだ。

ＡＶＧが嫌いな人ならよくわかると思うけど、これまでＡＶＧと言えばつきものだったコマンド入力のパターン（例の「××ヲ××スル」というやつだ）が、このゲームでは良い意味で改良されているんだ。ゲームの基本部分は番号をキーインする選択方式を採用して、ゲームストーリーのヤマ場、ここぞという場面で初めて、コマンド入力方式をとっている。つまり、重要な場面以外では、これまでのようにコマンドの「言葉探し」に苦労がなくなったというわけだ。

たしかにコマンド入力方式には謎解きのおもしろさがあるし、ゲームへの感情移入を高めるという大きな長所がある。

でも、それは時と場合によりけり。あまりに「言葉探し」の試行錯誤が多すぎると、ゲームが本来の楽しさとは無縁なマニアックなものになってしまったりしちゃう。

その点『DEWELLING』は一見地味ながら、かなり効果的な解答を出しているみたい。

また、グラフィックスは「ごくろうさま」のデキだ。色の美しさに加えて、画面が単調にならないよう、キャラクターに動きを取り入れている。細かいわりには描画速度も、まあまあというところでひと安心。

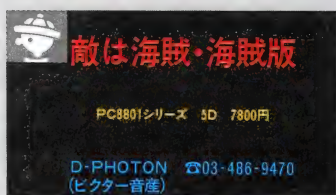
今をときめくアクションＲＰＧのようなハデさはないけど、プレイアビリティ（遊びやすさ）の追求に気配りが感じられるんだ。ＡＶＧの魅力って何だ？—と言うことに、かなりマジに考えぬかれているソフトなんだな。

掛け値なしのおススメ品なので、ＡＶＧマニアはさわってみようぜ！

▲キミの枕もとに現われた亡霊は、ドラキュラに殺され、娘を奪われた恩師の変わり果てた姿

▲ドラキュラの館の前——。これからのキミの冒険は、この扉を開けることから始まる…

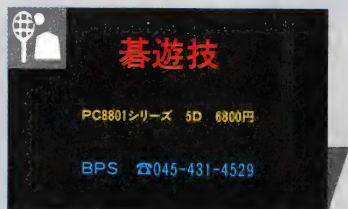
▲おおっと！　ついに出ましたH画面。でもアダルトソフトじゃないから誤解しないでね

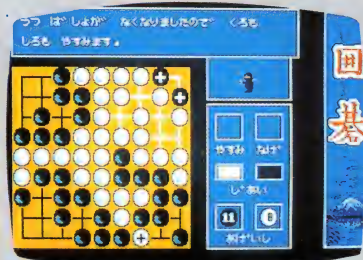
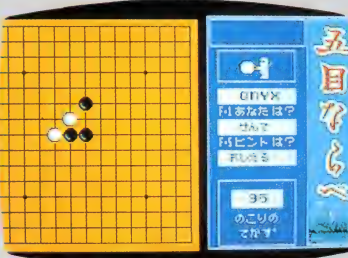
ドラキュラ館の不思議な住人たち

アイコンがりっぱにAVGしてる!

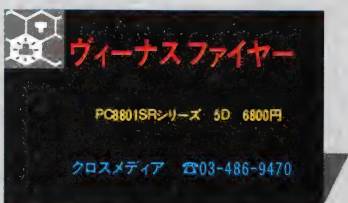
「俺の名は海賊課一級刑事ラテル。相棒の化け猫、じゃなかった黒猫型宇宙人のアプロとコンビで海賊野郎をとっつかまえるのが商売だ。とは言え今回の任務はチト気が重い。なんと、あの幻の海賊カーリー・ドゥルガーが相手なんだ!」

と言うのがだいたいのあらすじ。SF界のストーリー・テラー、神林長平の原作をどのくらい消化しているのか、まずは興味のあるところだが、AVG版『敵は海賊・海賊版』には、やはりコンピュータゲームならではの新趣向がある。アイコンを使ったコマンド入力がそれ。詳しい用途説明はここでははぶくけど、何種類かのキー、たとえばLOOK、TALK、FIGHTなどのコマンドを組み合わせて、自由自在にキャラクターを操れるって寸法になっている。始めのうちこそとまどいがあったけど、慣れるとひじょうに使い勝手がよい。アップルユーザーの快適さがよくわかるような気がするんだ。

新しいモノ好きなキミにはピッタリのニュー・タイプAVGだ!

ボクはこれで囲碁にはまりました!!

最近囲碁づいているBPSから、またまた囲碁ソフトが出た。その名も『碁遊技』。囲碁と五目ならべの両方が楽しめちゃうという欲ばりソフトだ。

メインとなっているのはもちろん囲碁。対コンピュータの1プレイモード。画面が碁盤になって2人で対戦できる2プレイモード。コンピュータ同士が対戦し、それを観戦できるDEMOモ

ード。そして、囲碁入門者向きに、わかりやすく囲碁のルールを教えてくれるLesson モード、の4つのモードに分かれている。で、なんといっても初心者のボクらにとってうれしいのが、このLesson モード。用語の解説からゲームの進め方まで教えてくれるんだ。そこで、ルールを覚え、地合いも教えてくれる1プレイモードで対戦すれば、囲碁ってこんなにおもしろいものだったんだなぁ、なんて具合いになることうけあい。しかも、ホンチャンと違って、9×9の碁盤目で対戦するから、スピーディな展開が楽しめるってわけ。コンピュータの強さは10～15級。とにかく入門者にピッタリのソフトだ!

ハードな電子戦が魅力だぜ!

最近、SFシミュレーションがやけに元気がいいと思ったら、またまた新作が出た。

ビクター音産の『VENUS FIRE』がそれで、表面温度460℃という灼熱の星、金星を舞台にした由緒正しき(?)SFシミュレーションだ。

ゲームでのキミの役割は小隊長、V.B.S(ヴィーナスバトルスーツ)に身

をかため、実戦経験のない2人の部下を率いて、敵地でのさまざまな困難に対処しなければならない。

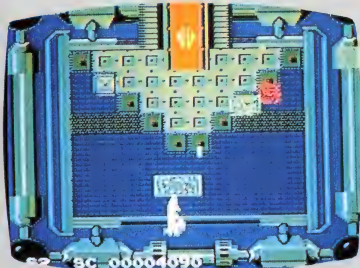
と、ここまで言うと俄然、元気が出てくるファンの方も多いだろうが、このゲーム、そんなファンの期待をうらぎらない、HEAVY なノリを見せている。そのいい例がパラメーターの豊富さだ。金星という特殊な環境で生き残るためには、バトルスーツの性能を最大限に引き出さなければならない。

そのあたり、このゲームでは、いい意味でのこだわりをもった工夫が随所に見られるのだ。

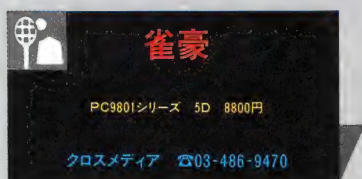
SFシミュレーションならではの味わいをもったゲームなんだ。

ゲーセンより進化して、『ダーウィン』登場！

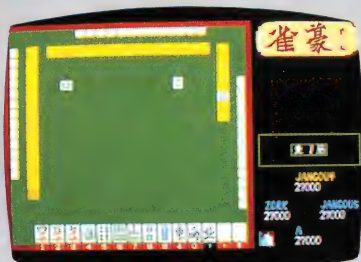
人間がサルからヒトへと変化してきたことを、進化という。逆に、原始的な生物に変わっていくことを退化という。ここで紹介する『ダーウィン4078』は、この進化と退化を取り入れた、ユニークなシューティングゲームだ。

ゲーム開始時、マイキャラである戦闘機は、見かけはヒヨワだし、武器は単発のビーム砲だけだし、なさけねー

なぁフントに、なのであるが、地道に努力を重ねていけば、なんと、進化しちゃうのである。ある種の敵を倒すと、EVOLという生命体に変化する。そく、これにマイキャラを突入させると、武器が3連発砲になったりするのである。機体が大きくカッコよくなったりもするのである。「まあ、しばらく見んうちにリッパになってぇ」と、親セキのオバちゃんに感心されたりもするのである。つまり進化なのである。

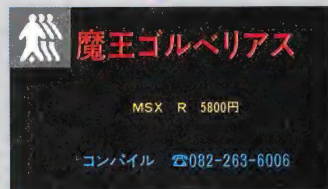
ところが、敵の弾に1発でも当たると、みるみる弱くて小さな機体に変化するのよね。かなわち退化なのだ。このゲームをやると、ダーウィンの進化論を、身をもって体験できるのである。

推論型人工知能つき麻雀なんだぜい！

私が雀狂だった頃、信号機を見ては「あっ、3ピン！」

と言ってたっけ。あれから幾年月。今度のソフトを見るまでスッカリごぶさただった麻雀の世界ではありました。

と、なんだかシミジミしてしまう今日この頃、『雀豪』なるソフトの紹介をしましょう。数ある麻雀ソフトの中でもこれは、けっこうイケルやつだと思いますね。

というのも、まず絵がきれいで見やすいこと。それに対戦相手を選べるから、そいつらと長いサイクルで腕を競いあうことができること。そのうえ、パーソナルなデータを自動的に作ってくれるから、「あぁ、私はリーチ上がりが多すぎるな」とか「なんだ、240ゼット1回もやってないじゃん」とかついついみすごしがちな自分の欠点を客観的に分析できます。

だから、きっと相手がいないからとヒトリでジメジメやりつつ、女の子の服をぬがしていくようなタイプのものではなく、今度の実戦に備えるためのトレーニングソフトだと思いますよ。

Crush THE Game

キミはアクション派、それともRPG派？

RPGアクションゲーム関係のきわめつけのゲームだ。ストーリーは、行方不明の姫を主人公が救い出すという、まあ、いつもながらのものだけどねっ。

ゲームは、まずマップを歩くことからスタートだ。敵を倒すと「FIND」値がたまり、洞くつの入口やアイテムを見つけることができる。洞くつでは、スクロールゲームに変わるから要注意。この洞くつには、「ゴルベリアス親衛隊」という敵かいて、コイツらを全部倒すと、アイテムが手に入るよ。でも、アクションゲームには強いよーって人は、アイテムにこだわらなくてもだいじょうぶ。逆に苦手な人は、しっかり取って主人公を成長させなきゃね。

パスワードを入力すれば。コンティニューできる。あせらずやることだ！

3月中旬より
春休み
ゲームブック
まつり
わっ!! 満開。
エンドレス・クエスト創刊記念フェア
富士見ゲームブックス、
ゾクゾク咲きました。
3月中旬刊行予定
■エンドレス・クエスト シリーズ
ドワーフの反乱
ボビーの
ニューヨーク大冒険
以上 ロス・エルテス 著
クエストマウンテンのなぞ
M・L・キルコフ 著
ダーティペア
—ヴァッサーインゼルの大追跡
高千穂遥 著
新書判:定価480円
好評既刊
■AD&D®シリーズ
暗黒城の領主
パックス砦の囚人
ゴーストタワーの魂の石
クォーラス城からの脱出
ウェイレスの大魔術師
忍者への道
■スカイフォールシリーズ
呪われた鉱山
魔人の沼
黒いピラミッドの謎
■オリジナル・ゲームブック
闇の黄金郷
魔境遊撃隊—ナイルの呼び声—
鷹の探索
■ファンタジー・ファイル
モンスター・コレクション
—ファンタジーRPGの世界—
文庫判:定価480円
●ONE-ON-ONE™シリーズ
超古代ロボットを探せ
アルカニア城の決闘
各巻(箱入り2冊組 20面体サイコロ付)
B6判:定価1,450円
●D&D®ワールド
D&D®ファンタジー・アート
オールカラー128頁
A4判変型:定価2,800円
刊行予定
■エンドレス・クエスト シリーズ
惑星ボルターナス
ロス・エルテス 著
新書判:予価480円
■ドラゴンランス シリーズ(全6巻)
第1弾(仮題)ドラゴンランス戦記(I・II)
M・ワイス T・ヒックマン 共著
安田均 訳
文庫判:480円
富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
☎03(261)5375 振替 東京7-86044

How TO Win
最新人気ゲーム必勝法
成せば成る
やれば解ける!
今月のメニュー
●バビロン…………62
●ファイアボール…66
●ディーヴァ………68
●ラプラスの魔……72
●めぞん一刻………74
●ロマンシア………76
●うっでいぽこ……80
●ザナドゥ シナリオⅡ…84

How TO Win BABYLON

昔、バビロンという名のたいへん栄えていた国がありました。しかし、そのバビロンも魔獣たちに占領されてしまい、昔の面影さえありません。ある夜、ひとりの旅人の夢に、神が現れこう言いました。「旅人よ、魔界の口を封じておくれ」、そこでキミは、この若き旅人となりて神の願いをかなえるため立ち上がった。

そして、冒険は始まったのだ！

かつての栄華はすでにカケラさえ残っていないバビロン国を、名もなき旅人が通ったことから始まった物語が、この『バビロン』だ。ようするにキミは、この勇敢な若者を操って魔界の口を封じればいいワケ。でも口で言うのは簡単だけど、やって見るとけっこうきつい。そこでいよいよ今回、How To Win で、バッチリ『バビロン』の解法を伝授しよう。

▲『バビロン』、スタート直後の画面。空の色が、血のように赤いぞ

▲地下迷路の中だ。上のトビラの中身が、気になるね

▲部屋の中のモンスターは、倒しても何もくれない

▲箱の中には、キー、ローエの紋章などが、入っていることも…？

▲木製の盾を発見。キミの持ってる盾と比べて強ければ取ろう

▲このじいさんの願いをかなえてあげれば、魔法のアイテムがもらえるぞ！

SWORD & PLATE

バビロンには、剣と盾がそれぞれ5種づつある。最初の装備より強いものは、すべて広大な迷宮のどこかにある、モンスターに守られた箱の中に隠されているのだ。手に入れるには、それを捜し出すしかないワケだ。

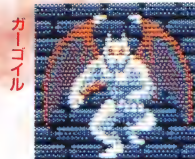
SWORD	KNIFE	DAGGER	SHORT	LONG	BROAD
	最初から持っているナイフ ST5	ちょっと小さめの短剣 ST10	接近戦に威力がある短い剣 ST15	戦闘に適した長い剣 ST20	両側に刃のついた最強の剣 ST30
PLATE	LEATHER	WODEN	PLATE1	PLATE2	PLATE3
	うすい革を張っただけの盾 DE4	木で作られた盾 DE8	鉄で加工されている盾 DE12	鉄の盾をさらに鍛えた盾 DE16	ゲーム中最硬の鉄の盾 DE24

MONSTERS

◀動きがトロイくせに、やたら強い

◀弱いくせにアイテム持っている確率は高い

◀こいつらの近くの部屋に思わぬ物が…

ガーゴイル

▲たくさんいるから、レッドクリスタルを使え

アイ・バット

▲妙に強いぞ、魔法で倒せ!!

イラスト／天留子

ゲームを解く鍵は、ここだ!!

このゲームには、アイテムを手に入れる方法が3種類あるぞ。ローエの紋章をおじいさんに渡すとくれる物と箱の中に入っている物と地上部の敵を倒すと手に入る物の3つだ。1番重要な物は、おじいさんがくれるぞ。

てんくうの呪文
◀空と地上とを結ぶ橋になってくれる

まかいふうじの呪文
◀その効用は……？

復活の呪文
◀死んだ肉体に再び魂を呼んでくれる

ときたましの砂
◀砂の魔力でモンスターの動きをとめる

ファイア クリスタル
◀自らのMPを小さな火球にして投げる

レッドクリスタル
◀画面内の敵全てにダメージをあたえる

マジックミラー
◀自分の周りの風景を映し出してくれる

ときよどみの砂
◀砂の流れに合わせて時間を遅らせる

サンダークリスタル
◀敵にカミナリの束を投げつける

スターペンダント
◀目の前に星の壁を作り守ってくれる

土の像
◀ギルガメッシュが欲しがった像のひとつ

リング
◀攻撃力と守備力の最大値をUPする

マジック グラス
◀つめの大きい魔物を倒してくれる

あかいくすり
◀どんな状態のM・P・でもMAXする

？？？
◀これはいったい何に使うのか？

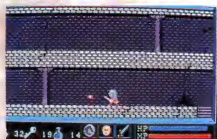
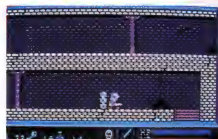
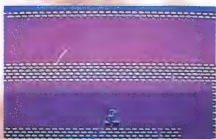
青い薬
◀0になったH・P・をMAXに戻す

キー
◀箱や扉の鍵のかかった物を開ける

ローエの紋章
◀他のアイテムと交換する事ができる

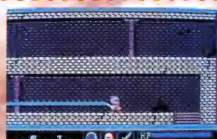
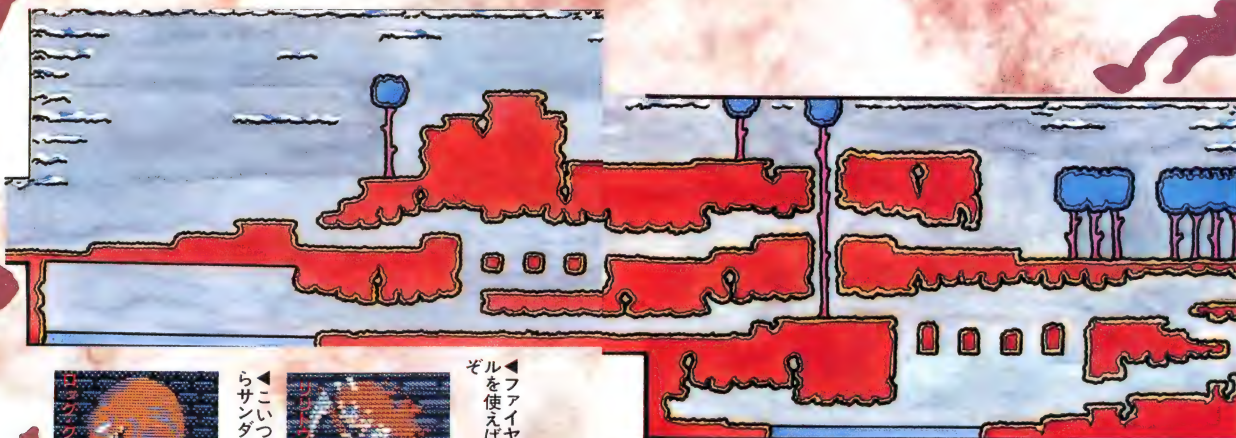
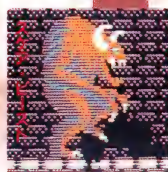
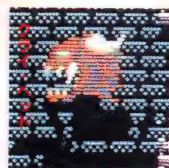
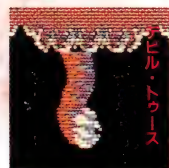
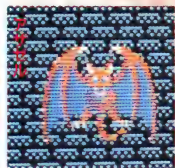
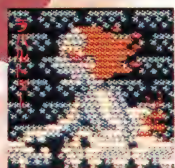
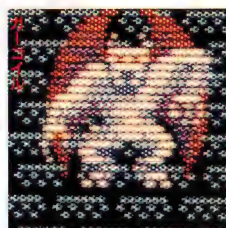
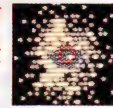
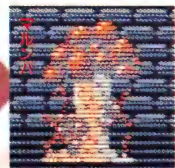
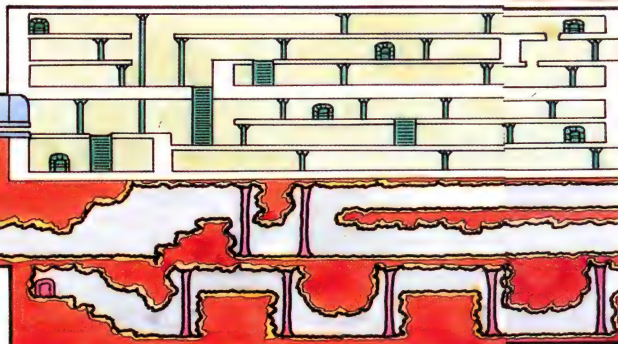
青銅の像
◀これは青銅の像。見つけるのが大変

鉄の像
◀3種の像を欲しがっており、これは鉄製

ITEM使用サンプル

▲ファイアクリスタルを使うと前方に火の玉が飛んでいく

▲スターペンダントで作った壁です。踏み台にも使えるぞ

▲写真じゃわからないけど、時だましを使っている

▲マジックミラーを使えば、こんな感じのMAPが見れるよ

▲サンダークリスタルは、見ためがカッコいいでしょ

◀こいつは、遠くからサンダーで倒そ…

◀ファイヤーボールを使えば楽勝だぞ

MONSTER'S
グール
▲こいつには肉弾戦で十分
ブルーリザード
▲たいしたヤツじゃないぞ。あたってくだけろ
▲ムチャクチャ強いぞ。相手にしない方が無難
▲弱いクセにキーをよく持っているぞ
デビル・トゥース
▲スタート直後の敵の中で一番強い。無視しろ
▲サンダークリスタルがよく効くぞ
ラバトルウー
▲強いぞ！ 肉弾戦はなるべくさけろ
▲エイリアンには、カミナリだね
▲見かけよりもたいして強くないぞ
▲ファイアクリスタルが効果的
▲キーやクスリをくれるカモの見本のようなヤツ
▲強い！ 近よらない方がいいぞ
ゴーレム
▲ここまで来れたキャラクターなら楽勝だよ
アザゼル
▲中には、ローエの紋章を持っているヤツもいる
フランケンモンスター
▲クスリを持っていることもしばしばある
▲中には、クスリを持っているヤツも…
バット
▲アイテムもくれない無意味なヤツ
ゴースト
▲何も持っていないぞ
マルコシアス
▲こいつがいる近くにアイテムが…
ロック
▲ただころがってくるだけの無意味なヤツ
▲アイテムの倉庫みたいなヤツ
ゴースト
▲ゴースト型は、無視していいぞ
ガーゴイル
▲たいして強くないので気にするな
▲こいつはキーを持っている
クラブ・モンスター
▲こいつを倒すには、ある呪文でないとダメ
▲こいつに効くのは、？？？だけだぞ
ウォータードラゴン
▲異様に強くて、唯一サンダーが効果的

アイテムの使い分けが、ミソ

このへんで、『バビロン』をスムーズに解いていくためのコツをみんなに伝授しよう。まず、ゲーム開始直後は、とにかくアイテム集めに精を出そう。そうしている内に最初の迷宮の頂上にいる「ギルガメッシュ」が、3種類の像を欲しがっているのを知るはず。これらの像を手に入れるのが、なかなかムズイ。そこで、特別にその内のひとつがどこにあるかを教えてあげよう。うわさによると、昔、3種の像のうちのひとつをクラブ・モンスターが食べてしまったらしい。しかし、このカニは、メチャ固いので、普通に戦っても絶対ムリ。こいつを倒すには、ある呪文の助けを借りなければいけないのだ。このようにして、3種の像を手に入れることができれば、キミは魔王のいる魔界に自由に入れるようになるのだ。しかし、魔界の奥にいる魔王は、通常の魔法や攻撃をまったく受けつけてくれない。じつは、魔王を倒すには、天上界の神様の持っている魔王封じの呪文がいるんだ。でも、天上界に行くにはある方法を知らないとダメ。その方法とは…。自分で考えようぜ。そして、みごと魔王を倒せた人には、感動のフルスクロールアニメーションのエンディングが、待っているぞ。

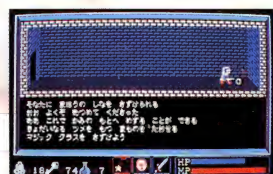
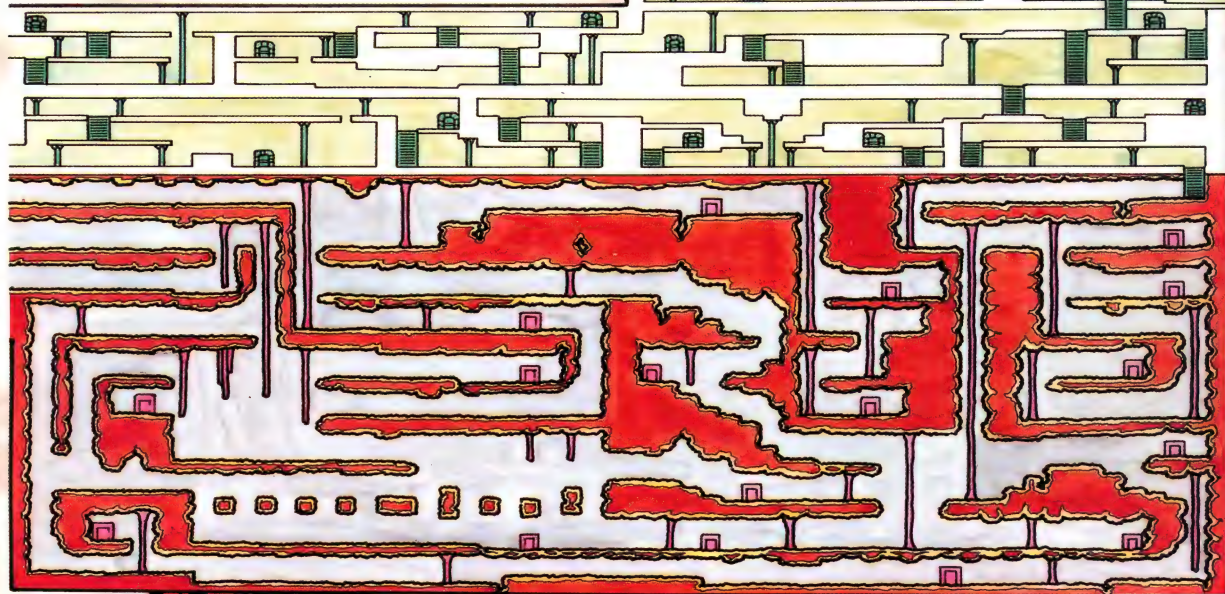
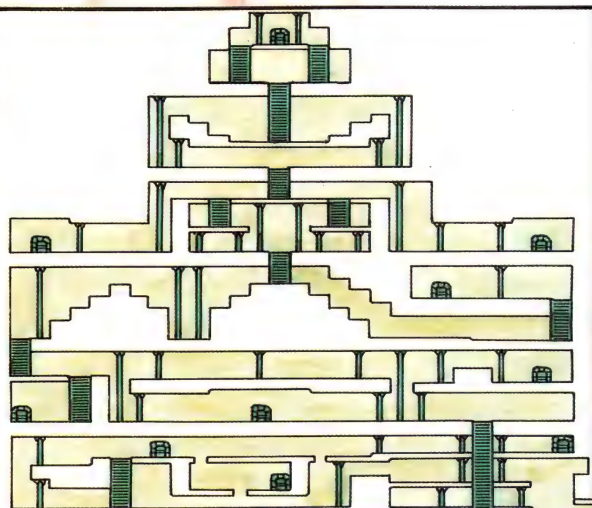
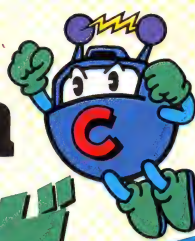
▲この階段が、キミを天上界に導びいてくれるぞ。場所をチェックしろ

▲こいつを見れれば、ラストは、近いぞ!

▲この画面の上の部屋の中でギルガメッシュがキミを待っているぞ!

▲これを読むと、ギルガメッシュが3種の像を欲しがってるのがわかる

▲3種の像の内のひとつを見つけたぞ。残りの像も早く捜さなきゃ

▲彼女には、何度か会う必要があるぞ。魔王に関する情報が、聞ける

▲これを使えば、やっとクラブ・モンスターが倒せるのだ

How TO Win ファイアボール

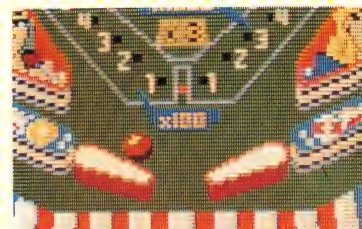
うわっ！　50年代している。それも並の50年代じゃない。仕掛けの設定から効果音まで、すべて50年代してるんだ。しかし3D表示でスピードはおちていない。さすがAV、さすがハミングバード。こんなピンボールが77AVで楽しめるなんて、なんて幸せなんだ。2人プレイもできるから、女の子とやるのもGOOD！　今度いっしょにやりませんか？　ネェ、彼女！

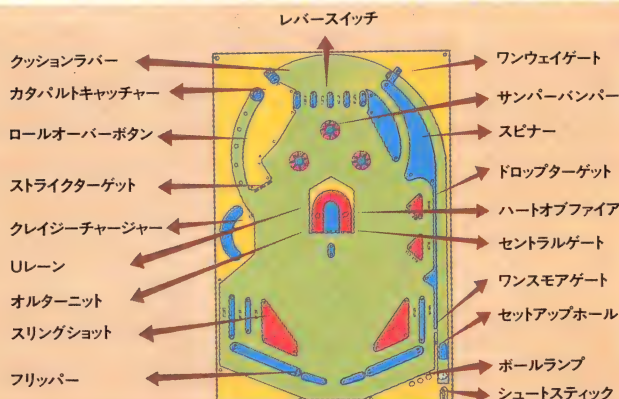
オーソドックスなピンボールなんだ!!

一見オーソドックスなピンボールに見えるが、やってみると、やっぱりオーソドックスだった。しかし一味ちがうような気もする……もったいぶらずに言ってしまおう。１つ目は、“ピンボール台がねてる”ってこと。僕も言われて気がついたんだけど、今までのピンボールって、全部画面上で立ってたんだよね。２つ目は、“ＦＭ音源による、効果音とＢＧＭモード”。今流行のギンギンギラギラした効果音じゃなくて、50年代を思わせるような、しぶい効果音なんだ。そして忘れちゃならないのがＢＧＭモード（あれ？　マニュアルにのってなかったっけ？　ちなみにＮキーが効果音で、ＭキーがＢＧＭ)。効果音とはうらはらに、軽快なＢＧＭが流れてしまう。しかもＦＭ音源でね。

３つ目は、“アナログカラー３Ｄ表示”。実際にプレイヤーの目から見えるピンボール台を再現。これによって、画面の上と下でボールの大きさが同じ、などとゆう不自然さはなくなった。しかも4096色フル活用で、より本物に近いピンボールに仕上っている。そんなに色を使ったら遅くなるんじゃない？なんて思ってる君！　ハミングバードは、ユーザーを裏切ったりしませんよ。

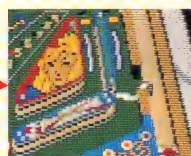
さあ、ひととおりオイシイとこを説明したところで、さっそく僕からのHOW TO を伝授することにしようか。

幻のファイアボールを見せてあげよう

オーソドックスなのは見かけだけで、本当はとてつもない仕掛けが隠されているのだ。タイトルにもなっている“ファイアボール”がそれだ。ただ、ちっとやそっとじゃファイアボールにさせてくれない。台に設定されてる条件をすべて満たして、なおかつある所へボールをシュートしなくてはならないのだ。まあ、ファイアボールに関しては、右のページで仕掛けの説明といっしょに、少しづつヒントをだしていこう。それからこれは公然の秘密なんだけど、隠しコマンドがあるんだよね。ただし、これはスイッチボックスを使っての話なので……というところで、これについては次回に話をまわそう。それではさっそく、各仕掛けの説明をするとしようか。　　　　（ポチ）

 ●ハミングバード　☎06-315-0541／FM77AV専用／5,800円

ハイスコアをねらえ!!

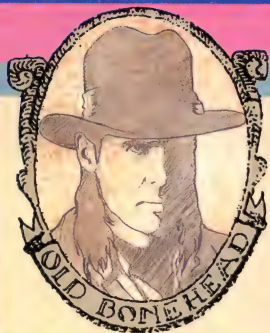
▼ストライクターゲットすべてを点灯させると、カタパルトキャッチャーのランプが緑に変わる。この時、カタパルトキャッチャーにボールをシュートすると、ボーナス得点の倍率が、×2、×3と上がっていく。ほかにも……？

▲4つのレーンすべてにボールを通過させ、ランプを点灯させると、画面中央にあるハートオブファイアが、緑から赤へと変わる。ワンスモアゲートを開き、ボールをもう一度打ち直すことができれば、わりと簡単!!

▼だいたいのピンボールについているのがコレ。4枚のターゲットをすべてヒットすると、右下にあるワンスモアゲートがオープンする。この台の中では比較的ねらいやすい場所にある。ハンパな残し方をすると、あとあと苦労するぞ！

▲じつは、ストライクターゲットで話した条件を満たし、ボールを今度はオルターニットに当てると、そこのオルターニットがオープンするのだ。ただし2つあるので、同じことを2回しなければならない。また、片方のオルターニットが開いている時に、そこからUレーンにボールを入れると、開いているオルターニットが左右入れ替わるので、注意しよう。

▲スリングショットの後にあるのがサイドレーン。5レーンあるが一番左はスカ！　4つサイドレーンのランプを点灯させると、セントラルゲートがオープンする。一番右のレーンは、ワンスモアゲートが開いていなければダメ！

▲ターゲットをたおすごとに、ランプが1つずつ点灯する。左側のランプがすべて灯くと右側のランプが1、点灯する。みごと全部のランプを点灯させると1万点のボーナス。しかも、ストライクターゲットを倒し、カタパルトキャッチャーにボールをシュートすると×2、×3、×4のランプが点灯する。

皆さんからの必勝法テクを待ってますよ！（ファイアボール係まで）

冒険家・ディヴ菅原のスーダラ宇宙活劇

ディヴ菅原：『太陽の神殿』の謎を解き、一躍脚光を浴びた冒険家。沖積世前期、満州にて誕生。父は、かの怪人フーマンチューだという説もある。県立小・中・高校を優秀な成績で卒業後、東京湾に上陸。流しの演歌師として学費をかせぎながら、東京モード学院を優秀な成績で卒業、現在に至る。

期待度No.1のシミュレーション、『ディーヴァ』ついに連載開始。知らない人はゼンゼン知らない冒険野郎、ディヴ菅原が、PC-88版の「ヴリトラの炎」を中心に、するどくディーヴァの謎にせまる!!

ディーヴァの謎を求めて、わたしは宇宙へ!!

わたしの名はディヴ菅原。アドベンチャーの好きな冒険家であるわたしは、ひょんなきっかけでシミュレーションゲームの世界にまきこまれることになった。ゲームの名は『ディーヴァ』。

ヴィシュヌ銀河征服をねらう、元帝国宇宙軍総司令シヴァ・ルドラと、彼

に婚約者を殺された司政官ルシャナ・パティーが戦う「ヴリトラの炎」(PC-88版) で、わたしはルシャナの代わりに宇宙艦隊を率いて、敵役(かたきやく)のシヴァと戦うのである。

なぜわたしがこのような任務につくはめにおちいったのか。それは……。

リーン、リーン！　わたしが3つめのミカンに親指を突っこんだとき、電話がけたたましく鳴りだした。受話器を取ると、聞き覚えのある声がわたしの耳にとびこんできた。友人のH氏だ。読者の諸君は覚えているだろうか。わたしを『太陽の神殿』の謎にハメてし

まった、あのH氏だ（本誌1、2月号参照のこと)。ディヴさんですか？と聞かれたわたしは、反射的にハイ、と答えてしまった。しまった！（シャレじゃないぞ）わたしはなんてドジなんだ。どうして「いいえ、こちらは練馬図書館です」といわなかったのだろ

う。H氏にハメられるのは、前回でこりているはずなのに。

H氏の電話は、わたしの予想どおりとんでもない内容だった。なんと、宇宙まで飛んでみないか、というのである。えと、あのあの……と口ごもっているうちに、H氏は「ボクも行くから

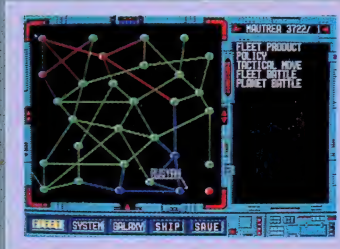
さァ、羽田で待ってるよ！」と早口でいうと電話を切ってしまった……。

次の日、ブツブツいいながら羽田に到着したわたしを迎えてくれたのは、ルシャナ・パティーの戦艦“PC-8801mkⅡ”の雄姿(ゆうし)であった。長い、とてつもなく長い物語がこうして始まった。

 T&E ☎052-773-7770／PC8801SRシリーズ・FM77AVシリーズ・X1シリーズ・MSX2／7800円／ファミリーコンピュータ／5500円 MSX・価格未定・5月発売予定

まず、我が軍と帝国軍の戦力を比較検討する

おおっ、これが宇宙ってやつか、感動的だなァ……、などといっている場合ではない。なんてったって我が軍は、帝国軍（にっくきシヴァ・ルドラはえらそーに帝国軍を名のっている）と戦争状態にあるのだから。

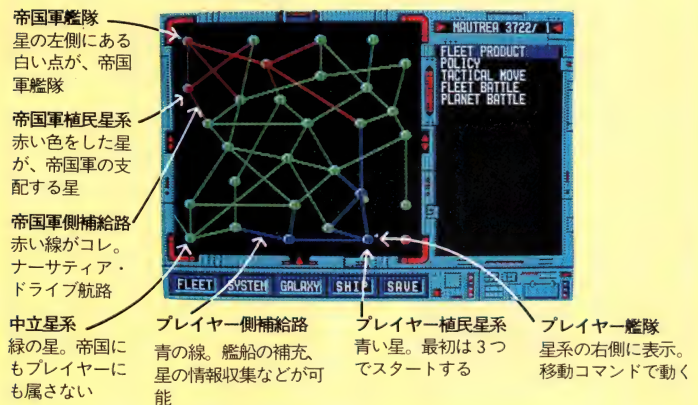
まず、わたしは味方であるルシャナの艦隊の規模を調べてみた。ミサイル艦が4、OM艦が4、巡洋艦が2、戦艦が1（いま、わたしが乗っているヤツね）である。フム、なるほどォ（はっきりいって、よくわかってない）。

H氏によれば、帝国軍はシヴァ・ルドラの指揮のもと、武力による銀河侵略を開始したらしい。そこで、PC-88版のルシャナを始め、さまざまな機種で（計7機種）、帝国軍に対する戦いが行われている。そして、わたしたちの戦いの最終目的は、シヴァ・ルドラの本星であるナーサティア双惑星へ行き、これを壊滅することだそうな。しかし、現在、画面の右下にポツンと映っているナーサティア双惑星へ行くための航路は、まだ見つかっていない。

ま、最終目的地に到達するには、まだまだ時間がかかりそうだ。わたしは、もう少し我が軍の現状をH氏に問うてみた。

現在、我が軍が支配する植民星は3つ。植民星から月1回はいる税金が、軍備を整える資金となるから、この植民星の数は、ゲームを進める大きな要素となる。では、帝国軍はというと、

ルシャナ・パティーの“いつだってネはマジメ”コーナー：情報収集編

ども！　マジメなルシャナです。このゲームで最初にすることは？　それは情報収集して、現状をよっく知ることです。とりあえず画面下にあるサブコマンドを使って、情報を集めます。画面右のメインコマンドは、1回使うごとに1ターンとみなされ、ゲームが進行してしまいます。コマンドをよく理解するまでは、メインに手を出さぬほうが無難でしょうね。

●メインスクリーン

銀河情報と星系情報を活用しよう

銀河情報(GALAXY)コマンドで、プレイヤーと帝国軍の各情報を比較チェックできる。星系情報(SYSTEM)コマンドでは各星系の情報を見れる。ここでは、スタート時のプレイヤーの全体情報と、ある星の情報を紹介する。

星系情報コマンド▶

銀河情報コマンド▼

●ビィシュヌ銀河情報

ルシャナ・パティー	
植民星系の合計	3
総合生産力	13
総戦艦数	1
総巡洋艦数	2
総O・M艦数	4
総ミサイル艦数	4

●星系情報　No27 LINGZAMA

所属	
星系総人口	2115
人口増加率	+0.20
税率	30
環境整備レベル	4
資源開発レベル	6
技術開発レベル	3
星系防衛レベル	6
重力	6
プラネットプロダクト	4

植民星が4つ。うちより多い！　ゲーム開始時では、植民星が1つ多いだけでも、かなりのハンディだ——要するにウチのほうが不利だ!!　植民星の生産力(PRODUCTORY)はウチが13、帝国が23。よくはわからんが、大幅に向こうのほうが多いではないか、ウーム、ム、ム。

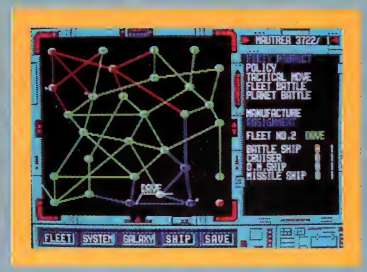
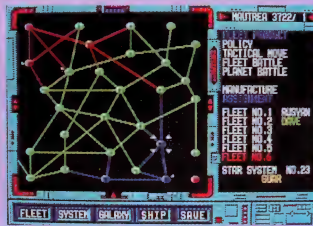
重税だ、金をよこせ！ディヴに愛の手を!!

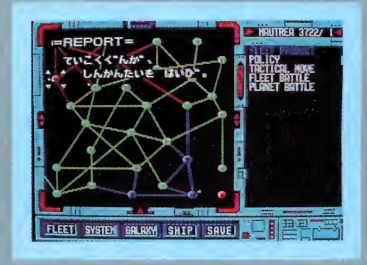
ひととおり情報を見たわたしは（理解したかどうかは別だが）、いよいよ植民星経営にとりかかることにした。細かい操作は、Hクン、たのんだからな！（すっかり司令官のつもり）

いくらわたしだって、金がなければ艦船の建造もできないし、植民星への投資もできないのは知っている。そこで、3つの植民星の税率を最高の90％まで上げるぞ！ えっ、あまり重税をかけると反乱が起きるだと？ かまわん、やれい、ハッハッハッ……（だいじょーぶだろうか）。

そういえば、いまわたしにはルシャナの艦隊しかないが、ストック（予備）されている艦はないのかな。ちょっと見てみると——よよっ、あるではないか。戦艦、巡洋艦、OM、ミサイル、それぞれ1艦ずつストックされているぞ。これで、もう1艦隊できるじゃんか。ん、待てよ。新しい艦隊を作るより、いまの艦隊に投入して戦力アップしたほうがいいかな？ Hクン、Hクン……え、お茶を飲みに行った？ しかたがないなあ。よし、もう1艦隊作るぞ……、まてよ。もう少したてば、税金がはいるぞ。それを艦船建造に投資して、もっとストックを増やしてもいいなァ。どっしょーかなァ。オレもお茶飲みに行こうかなァ（はっきりいって優柔不断だね）。

新艦隊を編成するぞ！名前は"ディヴ"

やっぱ、新艦隊を作ることにした。弱小艦隊だが、しかたがない。税金がはいったら、また艦船建造に投資して補充してやろう。それから、新艦隊の名前を決めよう。んーと、よし、やっ

ぱ名前は"DAVE"（ディブ）にするぞ。どこの星系に配備するか決めて、よしOKだ。いまわたしがいる艦隊は、お茶から帰ってきたH氏にまかせ、わたしは新艦隊に移ろう。Hクンよろしくネ。

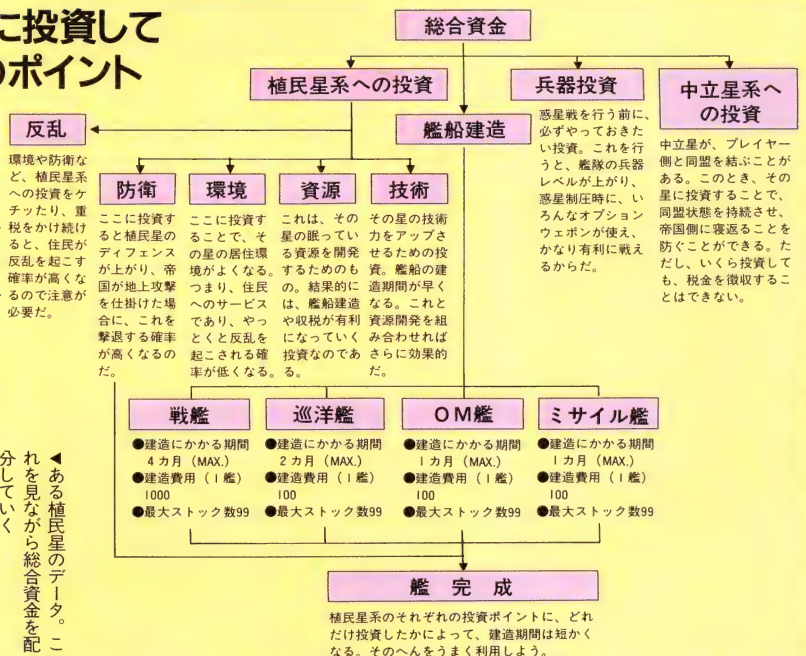
おっ、レポートがはいってきたぞ。「テイコク　グンガ　シンカンタイオハイビ」、えっ、やりおったな〜！

PLANET BATTLEだ、いけいけ、やれやれ!!

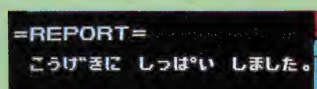
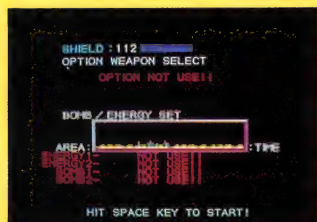
とにかく艦隊が2つになったことだし、中立星を制圧して、植民星を増やしに行くぞォ。おっ、通信がはいってきた。なんだH氏か——まだ早いからよせってか。いいの、だいじょーぶな

限られた資金をどこに投資していくか、それが勝負のポイント

右のチャートは、このゲームで行える投資と、その効果を表したものだ。それぞれが、ゲームの勝敗に影響を与える要素をもっており、また、植民星の技術開発に投資すれば、艦船の建造が早くなる、という具合に、相互関係をもつ場合もある。どの時期に、どこに、どのくらい投資するか——これがこのゲーム最大の難問であり、楽しい部分でもある。

項目	値
環境整備	04
資源開発	07
技術開発	03
星系防衛	07
税率(%)	90
総合資金額	1000

◀ある植民星のデータ。これを見ながら総合資金を配分していく

んです！　SYSTEMコマンドで、制圧する星を探して……、よし“NO7 CONSTLOW”がいい。ほかの星がディフェンス(防衛力)4以上なのに、ここだけ3なのが気にいった。全艦、惑星に降下せよ！　今回は初めての惑星制圧だから、わたし自身がドライビングアーマーで出撃するぞお!!

=REPORT=
こうげきに しっぱい しました。

はっきりいって、わたし負けましたわ

そうなんです。ボロクソに負けたのである。H氏の止めるのも聞かず、地上降下したわたしを待っていたのは、地上軍の総攻撃だった。惑星上の4つに分けられたエリアにいる敵の75%以上を倒せば惑星制圧は成功する。が、敵の攻撃はすさまじく、わたしはすっかり負けました。

これはあとで知ったことだが、艦隊を強大化するか、艦隊の“ウェポン”に投資を行い艦隊の兵器レベルを上げると、惑星戦のとき、さまざまなオプションウェポンが使えるようになる。これには、援護爆撃を行うBOMBや、シールドを回復するENERGYなどがあるそうな。早い話が、パワーアップできるわけ。早まってしまった。

しかし、情報によれば、帝国軍も別の中立星を攻撃して、わたし同様、失敗したとか。ざま〜見ろ(あっちもそう思ってるよって!?　ほっといてよ)。

今度はH氏の忠告を聞いて、うまくやるからな。

別の星域ではアクショーがガンバッてた！

下の2枚の写真は、MSX2版の「ソーマの杯」でガンバッておるアクショー・ビアたちの姿だ。この写真を手に入れたとき、わたしは思った。お友だちなりたいワ、と。

艦船の特徴をつかめ!!

BATTLE SHIP → **戦艦**

いうまでもなく、4種類の艦船の中で最強。OM砲とミサイルを各3発ずつ続けて発射でき、敵の攻撃は6発まで受けるとアウト。

CRUISER → **巡洋艦**

戦艦の次に強いタイプ。攻撃は、OM砲とミサイルを1発ずつ続けて射てる。防御力は、敵のダメージを3発受けるとアウト。

OM SHIP → **OM艦**

その名のとおり、OM砲の攻撃しかできない。攻撃は、OM砲1発のみ。防御力は小さく、敵の攻撃を1回受けるとアウト。

MISSILE SHIP → **ミサイル艦**

OM艦同様、ミサイルを1回の攻撃で1回撃てるだけ。防御力も、1発受けるとアウト。宇宙空間のイン石を破壊できる。

連載開始記念！局地的大プレゼント!!

●PC-88版『ディーヴァ』………1名
●ディーヴァ・トレーナー………3名
●ディーヴァBGMカセット(非売品)
………東芝EMI、T&Eより各3名
※欲しいプレゼント名をハガキに書いてコンプティーク・ディーヴァ係まで。

ラプラスの魔

アメリカの片田舎にある幽霊屋敷に集まった人々。そして、恐怖物語の幕が開く。
ゴーストハンターシリーズ＃1"ラプラスの魔"も、やっと第1回となった。前号では、ゲームの全体的な進行を報告しただけに終ってしまったが、今回はキャラクターメーキングや戦闘モードについてグッと掘り下げてみよう。

死んで花実が咲くものか！ムリは禁物

①
名前　りょうつ
誕生日　5月　5日　男
体力　11
分析力　8 <
意志力　13
知覚力　10
魅力　10
3ポイントを、カーソルキーで
加えて下さい

この「ラプラスの魔」でも、ゲームスタート時に行なうキャラクタメーキングはやはり重要な位置をしめている。メーキングは、キャラクタの名前・生年月日・性別を入力、そして職業を決めればいいって話は前回したから分かっているよね。そこで、今回はそのメーキングの部分をくわしく話しよう。

まず名前、前回も登場した"りょうつ"さんを使ってみた。誕生日は、5月5日にして性別は男、でリターンと。体力が11、分析力が8、意志力は10、魅力も10と出た。ボーナスポイントは3ポイント加えられる。職業の方は前回と同じ探偵にしたいので、やはりいちばん低い分析力に全部加えてみた。決定をすると、レベル、所持金となることのできる職業が表示される。りょうつの場合、科学者、ジャーナリスト、探偵、ディレッタントの4種類が出てきた。もともと探偵にしたかったのだから、りょうつの場合アタリだったわけだ。しかし、たとえば霊能者を作りたいなァと思っていても出てきた職業が探偵に科学者だけだった、なんてこともある。

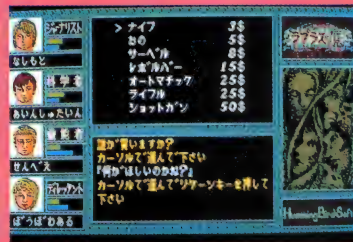
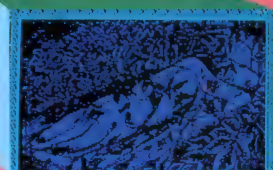
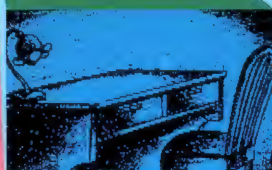
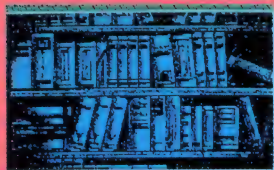
ただこれは、名前・生年月日・性別を入力した時にピッピッピッと計算されて決められちゃうんで、どうしようもないネ。根気よく気にいったキャラができるまでガンバロウ。

さて職業を決めた時点では、りょうつの年齢は15歳。これじゃちょっと若すぎるので、"年齢を上げる"を実行してすこし修業をさせよう。すると、年齢が上がるたびにいろいろなコメントが出て、それぞれの属性値が上下するんだ。たとえばりょうつの場合、最初の実行で18歳まで上がり「若いと思ってムリをした」「ときどきすごいひらめきをする」などのコメントが出て知覚力がプラスされ、他の3つのポイントが下がってしまった。結局りょうつは、24歳まで上げて終りにした。それからこの年齢上げの時に、職業の選択が入る場合がある。始めは科学者を選んだのだけど、年齢を上げるうちにそれぞれのポイントが変化し、探偵にもなれるようになると2つの内から選択するようになるんだ。もちろん途中で職業を変えてもOKだ。ひとつ言っておくけど年齢を上げすぎると、死んじゃうぞ！

名前　せんべえ
誕生日　1月 15日　56歳　男
職業　探　偵
体力　9
分析力　6
意志力　11
知覚力　9
魅力　7
運　9
レベル　1
経験値　0
所持金　53　$
スキル　武器(剣)　1
尋問　1
お気の毒ですがこのキャラクターは亡くなりました
1　終了してメニューに戻る
2　次のキャラクターを作成する
どちらかを選んで下さい

 ●ハミングバード ☎06-315-0541／PC8801 5D／7,800円／3月21日発売予定

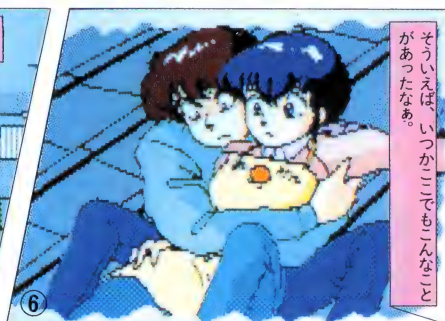
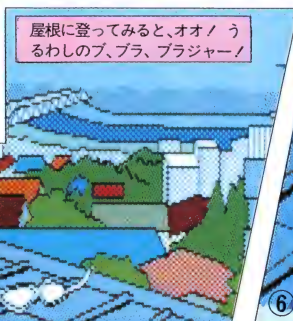
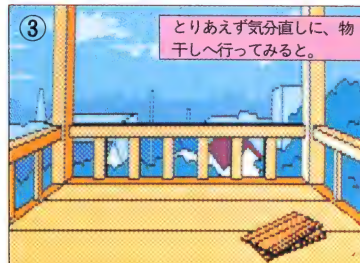
町では買物と情報収集を忘れずに！

さあ、キャラ作りが終ってパーティーを組んだら町へ行ってみよう。町では酒場で情報収集をすることができる。入ってみると店の女の子がいて、まず酒をのんでから話しかけてみよう。女の子は「ときどき屋敷から鐘の音が聞こえるわよ」とか「屋敷には地下にお墓があるらしいわ」「狼男やバンパイを見た人がいるの」と言った情報を聞かせてくれるんだ。

いよいよウェザートップ館に潜入!!

さて問題の幽霊屋敷にいよいよ潜入してみよう。屋敷の中は、3Dの迷路になっていて同じようなカベばかりがつづいている。一見すると何もないようだけど、カベの方をむいて近づくと窓や少女の絵、机などいろいろなものが見えてくる。1階のある場所には、カベに屋敷の見取図が描かれていたりするから、こまめにカベとお見合いをしながら進んでいこう。

ソロリ、ソロリと廊下を進んで行くと、出た！　モンスターだ。このモンスター、1階ではほとんど1種類だけで出現するんだけど、2階や地下では2種類の混合チームで現われたりするんだ。モンスターと遭遇すると、戦闘モードに入り、ここでは、コマンド選択方式で戦闘が進んでていく。まず戦う、逃げる、降伏する、話すのうちから選択をする。戦うを選ぶと、物理攻撃、防御姿勢、アイテム使用、精神防御の5つのコマンドから、ひとりずつ行動を決定していくんだ。物理攻撃とは、肉体を使った攻撃法のことで、防御姿勢、アイテム使用は読んで字のごとく精神防御とは、精神力を使って敵の攻撃をふせぐことを意味しているんだ。それと霊能者ぐらいの精神力になると、敵に対して精神的な攻撃をすることも可能なんだ。次回は屋敷の謎に挑戦!!

（これは開発中の画面です）

How TO Win めぞん一刻 第2回

やってきました、めぞん一刻How To Win 集中連載第2弾！ 今回は一ノ瀬のおばさんを、どうかわすか…ってあたりを中心に、お話しするっちゃ！

こずえちゃんからもらった花束を管理人さんにわたすと……

ハロー！　元気してる？　ウチ、この前パソコンショップに行ってきたっちゃ。そしたら、あるわあるわ。めぞんがベターっと並んでるんだよね。思わず、「おうおう、ういヤツ！」ってナゼナゼしたくなっちゃった。キミはどうかな？

もう響子さんの秘密わかったかな？

じゃ、今回は管理人さんの部屋に入ってフォトスタンドを取ろうとして朱美さんにジャマされちゃったところからHow Toしていきます。

ウチの場合、ついづいお金をケチっちゃって、スーパーで買わずに、こずえちゃんのところで花をもらってきてしまったんです。ホラ、管理人さんってすっごいヤキモチヤキでしょ。

だから、もう、

「わたしは今あなたと、お話したくありません！」

と、とりつくしまもない。せっかくもらってきた花をあげようとしても、

「どうせ、ダレかにもらってきたんでしょ！」

と、なかなかスルドイ。ハガキもなかなかきそうにないし、しょうがないから例のブラジャーを渡したんだ。

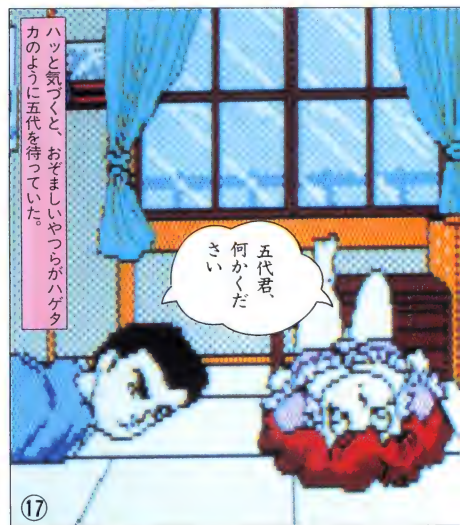
バシィ!!

心配していたとおり、なぐられてしまった。チェ、チェ、チェ、女心はわからないっちゃ！　ハハハ。

でもまぁ次に行ってみたとき、

「さっきはどうもすみませんでした」

と、中に入れてくれたんだけどね。入ってビックリ！　そう、管理人さんのご両親がいらっしゃってたんですよねー。で、まぁ、いつものとおり五代君は完ぺきに無視されるのでありますが。このすきに、フォトスタンドを取ろうとしたら、ヤニワにこの親子がケンカを始めてしまい…。

ま、こうやってライブに書いていったってタイクツじゃないかなぁと思ったんで、突如核心をドドドーン！　と

突いてしまうことにします。

必ずや、みんながみんなひっかかってしまうであろう、「一ノ瀬のおばさんを管理人さんの部屋から追い出せませんねんジレンマ」の解決法いっちゃおう。一ノ瀬さんといえば○○。そう、エンカイを開いてしまうんですよ。

エンカイの開き方にもイロイロあるんだけど。最初のうちは、一ノ瀬さんの好きそうなものを続けてあげて、「お、これをわたしにくれるっていうのかい、そうかい、そうかい！」

というくらいにキゲンがよくなった状態で、カンハツいれず、ビシ！と酒を見せつけてやろうね。これでドンチャンさわぎになるハズ。自動的に一ノ瀬さんを追い出せちゃえるんです。彼女の好きなものとは、ウチの経験でいくとカンヅメとか、けっこう喜んでたみたいだよ。

ここで、エンカイに関するアドバイス。

1）酒は、酒屋のおじさんがいない時をねらえ！（おじさんがいないと、お金がなくってもマスターが1本だけはツケで売ってくれるのだ）

2）エンカイを始めると、食べ物関係は身ぐるみハガレルので注意せよ！（これも注意しておきたい。電話代もないような状態でエンカイを開いてしまうと、ヒサンである。誰かのゴキゲンをとろうにも食べ物はないわ、買えないわ。お金を借りようにも電話できない、というドツボにはまってしまう。朱美さんちの電話だってインスタントラーメン1個いるもんね）

以上、このゲームのキーポイントであるHow Toエンカイ！ だっちゃ。

さーて、ジャマはいなくなったし、再度挑戦しようかな？ と思っていると電話がかかってきた。なんだろう、と取ってみると、「ワシじゃ、これから東京へ行くからな」

なんとチェリー坊そっくりバアチャンじゃないか！ というところで、今回はおしまい。次号を待つっちゃ！

How TO Win 最終回

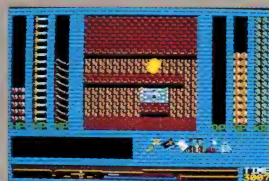
Romancia ロマンシア

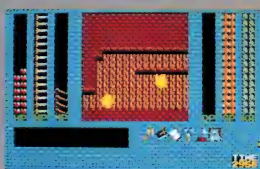
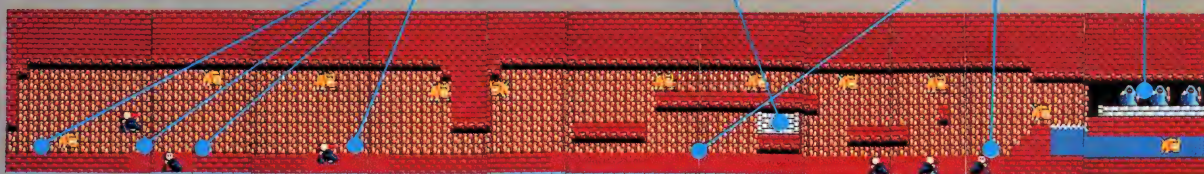
みなさんお名ごり惜しいけど、今回で最終回だよ

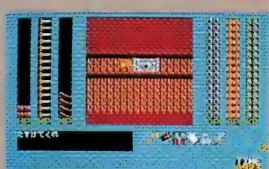
こんにちは、ふれでえ、ちがったフレディ君です。とーとつだけど、ボクは王子さまなんだよ。でもいったいどこの国の王子さまなんだろうね。ま、いいや。ボクのロマンシア国での冒険も今回で最終回。悪の根源の溶岩城と邪悪竜ヴァイデスのことをしっかりレポートしてしまうからね。

さてさて、先月は溶岩城に入ったところだったよね。でも人間の姿のままだと、モンスターも多いし、地獄に落ちたときがタイヘン。だから溶岩城に行く時は、やっぱりアゾルバ国王にチャダに変えてもらっておこう。地下迷路でも寿齢の薬は手に入るんだから。さて、溶岩城のフロア1に関しての細かいことは、下のレポートを見てもらうことにして、ポイントをひとつ。フロア1は2つに分かれているんだ。で、ここの境界を通り抜けるのがちょっとむずかしい。ヒントは残りタイムにあるんだけどね。そうそう、お金ザクザクの岩も残りタイムの数字で導士に会えるんだ。必ず会っとかないと先に行ってもムダだよ。

溶岩城

▶この悪の導士には要注意！ アイテムを取られてしまうよ

▲いったいなんなんだろうこの銀の竜の仮面は？

FLOOR 1

▲フロア1ブロック2のモンスターは、ボクの鏡映しみたい

▲ひえ〜、いきなり溶岩が流れだしてきたよ〜

▲おや、ここにも例の銀の竜の仮面があるぞ！

▲この岩は助けを呼んでいるぞ。どうしたらいいんだろう

おくればせながら、ロマンシア裏ワザコーナーです

コンティニュー

もうみんな知ってるよね。PC-88／98シリーズではゲームオーバー表示中にXキーを押すだけでできるんだ。絶対必要な裏ワザだ。

スピード調節

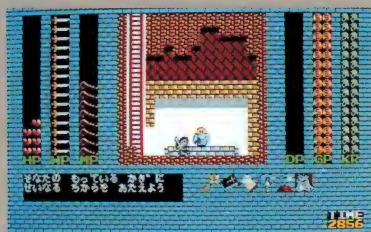
スピード調節も有名かな。F1キーでスピードが変えられるんだ。自分の好みでプレイできるのはとっても親切。

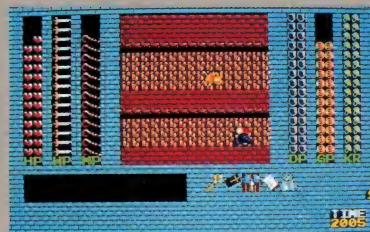
老人会

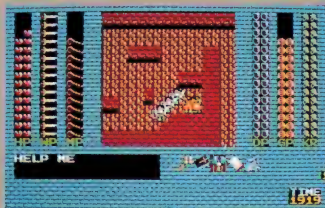
じつは、天上界でカルマが上げられるんだ。寿齢の薬で人間の姿に戻って、天使にランプを使えばいいんだ。1度にカルマいっぱいだぞ！

2段ジャンプ

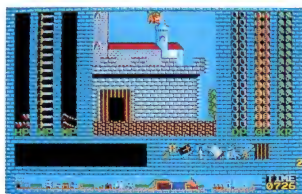
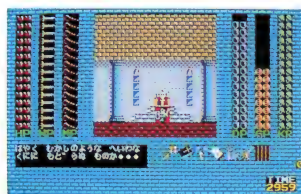
これはもう裏ワザとは言えないね。でも老人会ワザを有効に使うときにも必要なんだ。ほかにも、安い盾屋に行く時にも使うよね。

溶岩城の奥はとってもひろくて、とっても危険！ マップを見ながら、こころして進むように!!

◀残りタイムが50の倍数の時に導士の部屋に入ることができる。鍵の呪いを解いてくれる

▶ここを通り抜けるには残りタイムが50の倍数の時、そうじゃないと地獄行きだぞ！

▶この岩にぶつかると、どんどん金貨が手に入るんだ。思わず大もうけ

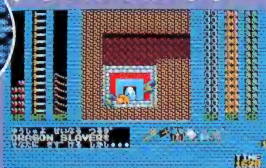
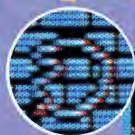
▶ここは、2段ジャンプができるとスムーズにクリア。でも羽根を使ってもいいよ

FLOOR1

ドラゴンスレイヤーを見つけてもそれだけじゃあ…

溶岩城のフロア2は3つのブロックに分かれているから、フロア3からうまく連絡していこうね。なんといってもポイントはドラゴンスレイヤー。フロア3の大仙人から絶対にもらっておこう。でも、このドラゴンスレイヤーはそのままじゃ使えないよ。またしても呪いを解いてもらわなくっちゃいけないんだ。そこで、とりあえずフロア2の導士の言っていた場所を調べてみると、最後のアイテム・王女のペンダントが手に入ったんだ。このアイテムの力を使って、いっきにロマンシア国へ戻って王様に会い、残りタイムを3000にしてもらう。そして、それから寿齢の

◀ペンダントの力をつかってロマンシア国に帰還

◀王サマに話しかけて残りタイムを増やしてもらう

フレディのアイテム

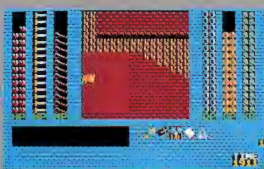
ドラゴンスレイヤー

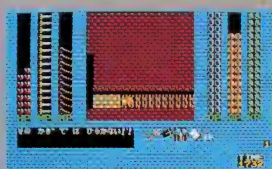
▲これがなくっちゃやっぱりヴァイデスを倒すことはできない

▲フロア3の仙人に話しかければ、くれるんだけど…

王女のペンダント

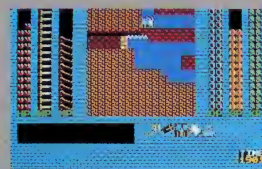
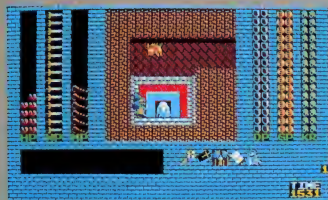
▲これがあれば、一瞬にしてロマンシア国に帰れるんだ!

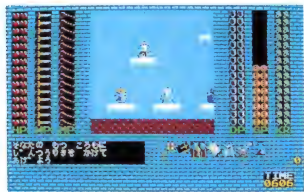
▲竜の仮面の下って、どの竜の仮面のことなのかな？

▲な～るほど、こんなところにあったわけだ

FLOOR2

▲いきなり溶岩の大きな池。羽根を使うタイミングはだいじだよ

▲フロア2にいる導士。竜の面の秘密とはいったい？

▲金色のカギの呪いを解いてもらわないと入れないんだ

FLOOR3

▲フロア3はほとんどが水の中。H.P.がたりないと死んじゃうよ

▲こんなところにあったんだね。ドラゴンスレイヤー君

薬をもらって天上界に行き、仙人の衣に神通力(じんつうりき)をかけてもらい（衣に火がついてもこれで元に戻れるんだよ）ドラゴンスレイヤーの呪いを解いてもらったんだ。あとは地上に戻って、盾の修理

◀火のついた衣もこれでもとの通りの神通力に

とH.P.の回復をしてもらって今度こそ完ペキ。再び溶岩城への長い道のりをたどったんだ。

▲やったね、これでドラゴンスレイヤーの呪いが解けたぞ、らっきー！

溶岩城へ入ったら、すぐに王女のペンダントを取っておこうね。ここでヴァイデスと闘うよりロマンシア国の方が絶対有利だから。そうしたらフロア2のいちばん奥の大広間に突入。ここの中心にある竜の仮面にふれるんだ。すると邪悪竜ヴァイデスが復活してくるんだ。で、いよいよロマンシア国へ戻ってヴァイデスと最後の闘いを開始。でも、ヴァイデスの巨大な体は不死身に近いから、しっぽの方から少しずつ剣で倒していくしか方法はないんだ。だから何度も王サマに剣を補給してもらって、コンティニューでがんばろう。そうすればキミも、竜の背中に乗って空を飛び廻ることができるぞ！

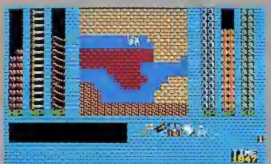
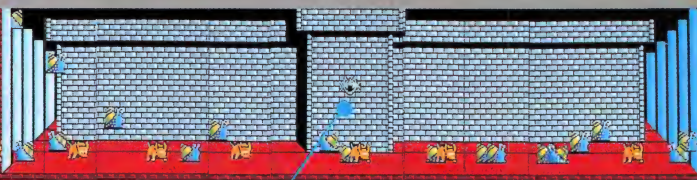
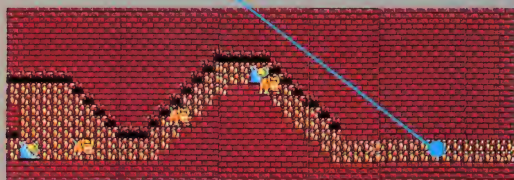
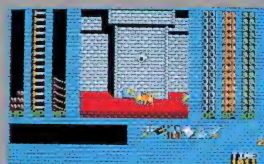
▶ヴァイデスはどんどん追いかけてくる

▲ヴァイデスの通り抜けたアトがすごい

◀邪悪竜ヴァイデスの眠りをさましてしまった。少しずつ本体が現れる

▲ひえ〜、や、やられてしまったよ。でもコンティニューでがんばる

邪悪竜ヴァイデスを倒してメデタシメデタシのハッピーエンド!!

▲あれれ、ふつうの通路とちょっと違うぞ、自分の姿が見えない

◀こんなところに溶岩なんてサギだよ。近道するべきかどうか

▲とうとうやってきました大広間。準備はすべて整っているかな？

How to Win

季節もめぐりめぐって、今はもう春。春といえば春スキー。スキーといえば雪。雪といえば冬。というわけで、とうとう4回目をむかえてしまった『うっでいぽこ』も今回は冬のステージを紹介したりしちゃいます(なんのこっちゃ?)。いいかげんに、めちゃめちゃ寒いと思うんだけど、半袖のシャツを着たまんまのぽこ君は、ずんずんと先に進んでってしまうのでした。

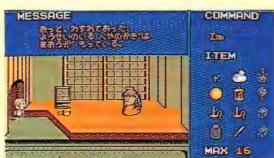
雪景色ってきれいでステキ！　でも通り抜けるのは大変なんだから

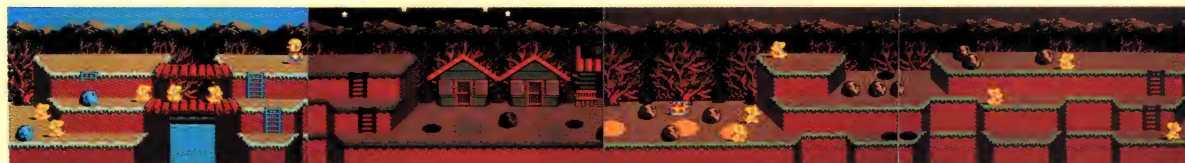
はーい、ぽこどぅえーす。今月は、冬の道を紹介しようと思っているんだけれども、その前にやんなきゃいけないのがあるんだよね。というのは、ごめんなさいなのでした。前回、秋の道を紹介した時に、これでおしまいだと思ってたんだけども、じつは裏道があったんだ。で、下のコラムでばっちし紹介しちゃいましたから、ゆるしてね。ついでに秋の裏道で、アドバイス。一見行きどまりっぽいところがあるけど、ほら、秋の道の別のところでも同じようなところがあったでしょ。あそこと同じで、通り抜けることができる穴が

やっぱりねえーどーもへんだなって思っていたんだよー

秋のステージってさ、ずいぶんと短かったでしょう。本来地下のはずが地上につながってたりしてへんな感じだったし、それでもって最後はカギのかかったトビラがあったから、な〜んかあると思ってもよかったんだよね。でも、たまたま夏のステージで見つけたカギを使わないで持っていたから、そのまんま行っちゃったんだ。でも秋のステージでもカギを手に入れることはできたんだよ。それが、この隠れ秋のステージなんだ。

行き方はカンタン。秋のステージの終わりまで行って、あれ、カギを手に入れなきゃって、ずっともとの方に戻ればいいわけ、そのうちに歩いた覚えのない道が出てくるよ。そこをさらにずずずいっと進む（戻る？）とカギの入っているたからばこさんにめぐり合えるっていうわけ。わかったかな？

▲魔王の城は4階建てで、3階に魔王、4階に妖精さんだって

▲でもって、妖精さんのいる部屋に入るカギは魔王が持ってるんだって

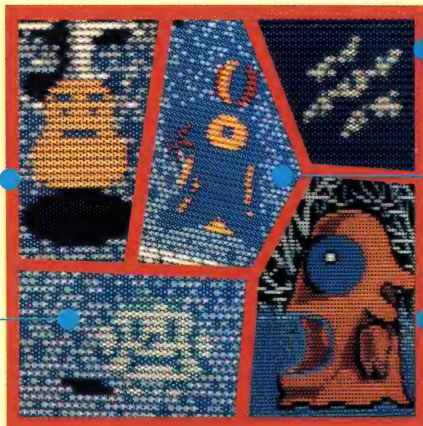
▲あれれ、こんなところにもすろっとまし〜んがあったよ

MONSTERS IN WINTER

ゆきだるまさん
いつもは静かなゆっきだるまさんだけども、ぶつかったらたいへん。空を飛んでおっかけてくるんだよ。こわいこわい。

かちわりボンズ
あんまり寒いもんだから、青白くなってしまったかちわりボンズさん。おしくらまんじゅうでもしようよ。

スノウさん
きれいなきれいな雪の結晶さん。でも動きがとっても素早いから、気をつけなくっちゃだめなんだよ。

おっとせいさん
おっとせいさんを見つけるのはなかなかたいへん。頭に乗せてるぼーるがくるくると飛んでくるんだから。

せんぼーウナージ
まにゅあるに出演してるのはすっごくかわいいのになあ。なかなか通り抜けるのはたいへんなんだ。がんばろうね。

隠れているんだ。同じようなところにあるから捜してみて。それともうひとつ。その先にも、どうにも行けそうにないところがあるけど、そんな時はバックしてみると、今まで気がつかなかった行き方が見えてきたりするんだから。でも、コラムにあるように、この裏道の目的はカギが手に入るっていうことだから、夏の道で見つけたカギがまだあれば、別にこなくてもいいよね。あっ、でもこの道にはすろっとましーんがあるから、お金をもうけるために行ってみるのもいいな。というわけで、ぽこのごめんなさいレポートでした。ここから先は、ほんとにほんとの冬の道の紹介だからねっ。

もう、魔王のいる城までは少しのところまでボクはきたんだ。ほら、その証拠に、ここらへんはすっかり凍りついちゃって、まるっきりの雪景色になっちゃっているでしょ。おじいさんや旅の途中で知りあった人から聞いた話では、昔はここらへんも暖かくって、

お城の2階には気球があるんだって。さっ

へえーっ、おばあさんが地下の歩き方知ってるんだ。

すいしょうだまっていったって見つからないよ〜。

緑がいっぱいだったんだって。だから、その頃のなごりで道の両側には樹氷がきらきら光っているんだって。それにほら、もんすたあも夏の道にいたかちわりボンズが、寒さでまっ青になりながら、歩いているものね。もんすたあさんもたいへんなんだ。

だから、景色はきれいだし、ＢＧＭも気持ちいいんだけど、クリアするのはめちゃくちゃたいへんなんだ(？)。まず、地面が凍りついてるから、秋の道の氷の道の時と同じで、つるっつるにすべるんだよ。だから、あれれっあれあれっという間に、かちわりボンズと正面からぶつかって、はいおしまいなんてことになっちゃうの。これは大問題なんだぞ。でも、どうしようもないからとりあえず、てくてく、あれ、つるつるり、かな。そのうちに町には入るよ。

町で最初に出てくる家は宿屋さん。モーテルじゃないからね。期待しちゃだめなんだよ。そこをすぎたら、お店が１つと家が３つ。お店はあの春の道にあったかばん屋さん。おひさしぶり〜とか思ってお店の中に入ったら、なんにも売ってないんだもの、がっかりしちゃった。でも気をとりなおして３つの

あれれっ、くつ屋のおじいさんじゃない、ひさしぶり。

なんにも売ってないかばん屋さんだって。

家をひとつずつ訪問したんだ。まず初めは、いつものあのおじいさんの家。またしても、あのいつものじょうだんをたっぷり聞かされちゃったけど、役に立ちそうなのもいくつもあったんだよ、またしてもね。魔王の城には気球があるとかね。おにいさんの家でも、ちゃあんと前もって赤いびんの薬を飲んでおいてから行ったんだ。そしたらね、「このあたりの地下は、複雑な迷路になってる、抜け道はおばあさんしか知らないんだー」って教えてくれたの。だから３つめの家は、とーぜんおばあさんの家だと思っていたら、なんと、よくばりおねえちゃんの家だったんだよ。すいしょうだまを持ってきて〜とか言ってたけど、持ってないんだもん、しょうがないじゃない。

冬の道にもモーテルがあったりするんだよ。

POCO'S ITEM PART3

がすますく

なかなかものすごいがすますくでしょ。これをかぶってるボクを見てみて。

あくのじゅーじか

もうぺんだんとを欲しがる女のコもいないから質屋さんに売っちゃお。

うっでぃぼーる

最初っから持っていたけど、もうないんじゃない？　お金があったら買ってもいいかな。

どーなつ

ひょっとしたらもう夏か秋のステージで出てるかもしれないけどおいしいよ。

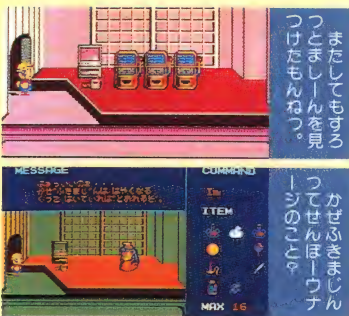
しーるど

しーるどを持っていると、どんなふうに役に立つのかなんてわかるよね。

すのーぶーつ

雪の上はつるっつる。だからすべらないように買っておこうね。

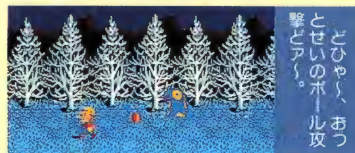
またしてもすろっとましーんを見つけたもんねっ。

かぜふきまじんってせんぽーウナージのこと?

でも、これでやることはわかっちゃったもんね、ボク。まずはおばあさんのところに行って、地下の抜け道の行き方を教えてもらって、その次に地下への入り口を探せばいいんだもんね。ボクってかしこいじゃん。でも、いまのところは、おばあさんの家も、地下へ通じる穴も見つかってないから、先に進んじゃったりしたら、こんどはお店が2軒。さか屋さんとランプ屋さん。さか屋っていうのは初めてのお店だよ。でもね、このお店をやっているのは、あのくつ屋のおじいさんなんだ。春の道で、いつかまた会おう、て言ってたけど、また会えてよかったね。ちなみにこのお店では、おさけ以外にもしおぶくろとけんを売っていたよ。まるでコンビニエンスストアだね。隣りのランプ屋さんは、ランプを売ってるだけの専門店だったよ。

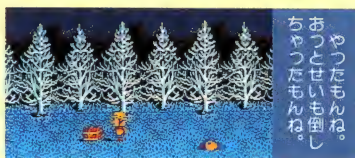
さらに先に進んだら、質屋さんと?屋さん。おっと店のまえには、たからばこさん、らっきー。ついでに?屋さんに入ったら、スノーブーツが売ってたの。もしやと思って買って身につけてみたら、やっぱし。スノーブーツをはいちゃえば、つるつるすべることなく歩きまわることができるんだよ。ボクってすごい。

でも、でも、でも、ボクの目の前は行きどまり。えー困ってしまった。こんな時は、穴がどこかに隠れているはず。ボクは歩いて歩いて歩きまくったんだけど、見つからなかったの。しかたないからとぼとぼ、来た道を戻ったの。そしたらね、いつまでもいつまでも進めるんだ。おかしいなあ、どこかで道に迷って、ぐるぐるまわっているのかなあって思って、また逆に進んでみたら…なんと、またしても行ったことのない新しい道に出てきちゃった。ぽつんと建っている家が1軒。あれ、もしや。ぴんぽ〜ん、こんにちわあ。やっぱりぃ、おばあさんだったんだよお〜。大らっきー。おばあさんは物知りでいろんなことを知っているから最高にだ〜い好き。今回もいろいろと教えてくれたんだよ。かぜふきまじんははやくなるくつをはいていると通れるとかってね。でもいっちばんだいじな情報は地下の迷路の進み方。な〜るほど、

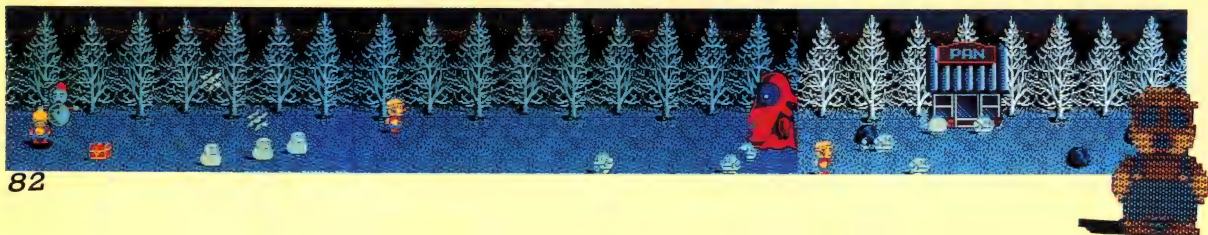
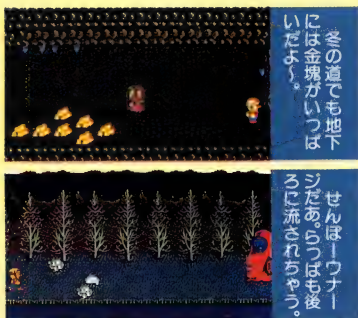
右いって左いってまた右いって、わかんないよ。

どひゃ〜、おっとせいのボール攻撃どア〜。

おじいさんの言ってた「ごみによい」っていうのはこういうことだったんだね。おばあさん。わかったもんね。どーもありがとお。

そのさらに先に進むと、今度はゆきだるまさんと、雪の結晶さんがもんすたあで登場したんだ。だるまさんは、でも、夏の道のもあいさんと同じで、さわらなければ襲ってこないから、うまくよけながらいこうね。もしさわっちゃうと、ゆきだるまさんは空を飛んで襲いかかってくるんだもん、こわいよお。でもって、モーテルとすろっと

やったもんね。おっとせいも倒しちゃったもんね。

ましーん。お金も少なくなってきたら、すろっとましーんも役に立つものね。さらにさらに先に進んだら……。どっわ〜、でかきゃらだ〜。頭にビーチボールのっけたおっとせいさんが出てきたぞ〜。これがまた、ビーチボールを投げつけてくるんだもん、やっつけるのに苦労しちゃった。その割にはたいした物が手に入らなかったし、ぶつぶつ。ま、いいや。おばあさんに会っ

冬の道でも地下には金塊がいっぱいだよ〜。

せんぽーウナージだあ。らっぱも後ろに流されちゃう。

て地下の抜け道の行き方もわかったしね。でも、地下への穴はいったいどこにあるのかなあ。なにかめじるしになるものは、と。あっそうか、あれがあったっけ、へへっ、教えてあげないよーだ。でもヒントだけは教えてあげるね。もんすたあに似ているんだよ。で、おばあさんやおじいさんがいろいろ教えてくれたとおりに歩いていったら、ちゃ〜んと出口がでてきたよ。よーし、ここでいったん準備をしてと、あれ、そういえばこの冬の道では、パン屋さんを見かけなかったっけ。もう手持ちのパンも少ししかないし、はやくパン屋さんに行きたいなあ。まあいいや、とりあえず地上に出るのだ。おっと、地上に出たらいきなりたからばこさんがあったよ。この中にはたてが入っていたんだけど、やっぱりもんすたあの攻撃をかわすのに役立つんだろうなあ。あ、そうそうあのがすますくもしておこうっと。つけといて少なくとも損しないはずだもんね。どう、似あうでしょう。

でもって冬の道のさいごにいたのは、せんぽーウナージ。ものすごいいきおいで息を吹くから、ぜんぜん先に進めないよ〜。そうか、これがおばあさんの言ってたかぜふきまじんなんだ。でも、ちゃんとスノーブーツをはいているからだいじょうぶのはず。がんばって先に進まなきゃ。でもほんとうにせ

ないないと思ったらこんなところにあったんだね。

んぽーウナージの息はすごいよ。前に向かって吹いたラッパの音がうしろに流されてしまうんだもの。マイッタネ！

でも、どうにかがんばってクリア。やったね、ついでにパン屋さんもあったよ。らっきー。

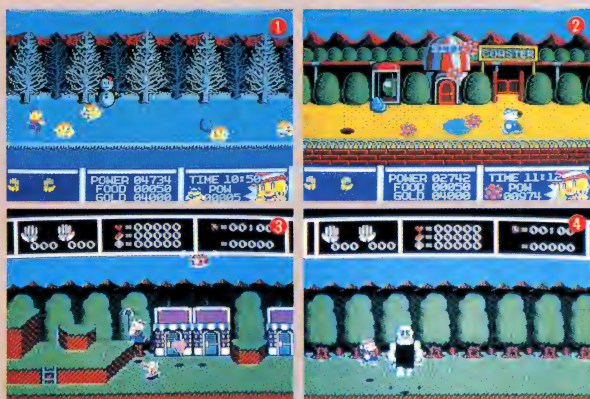
これで冬の道はおしまい、のはずなんだけどなあ。ところで、春、夏、秋、冬のつぎはなんだとおもう？　それは次回までのお楽しみ。それじゃ、またね。

ぽこがMSX2とFCで登場！

えーと、ちょっとはずかしいんですけど、右下の写真を見てください。この人デービーソフトの小林さんといいます。この小林さん、ある時はプログラマー、またある時はグラフィック・デザイナー、はたまたある時は歌うエンターティナー、しかしてその実体は？　じつはぽこの生みの親だったりするんです。

で、今度この小林さんが、ぽこの兄弟とでもいうべき、MSX 2版とファミコン版の『うっでいぽこ』を作ってくれています。すっごい！

MSX 2版は、基本的にはPC88版やX 1版とか変わらないということですけど、つぶれたお店や電話ボックスがあったり、また、冗談おじさんの冗談にさらにみがきがかかっていたりするんですって。

ファミコン版の方は、かなり変わって、ぽこにジャンプ力がついたり、背中に傘をしょっていて、下に降りる時、傘をひらいておりるんです。また、通信販売の店なんてのが店びらきしたり、地下が4倍にも増えたり、丸山太郎という新しいキャラが登場したり、もうとっても楽しく変身してくれるんですって。両方ともXがROMで3月20頃発売予定でーす。

❶MSX 2版の冬の画面です。PC88版とくらべてください。
❷画面の左に電話ボックスがあります。でもTELできるかな
❸傘をひらいて着地するところ。『メリーポピンズ』みたい!?
❹ファミコン版のデカキャラ。上からドスンとふってくる。

すごいぞ、速いぞ、超特急！　前半のもたつきがウソみたいな快進撃で、今月はいよいよレベル8・9・10!!最後の決戦に向けて、ラスト・スパートだい(ケーコ)。

どあああああっ、Boiardo だあ!!　思わず、ごめんなさいって逃げちゃいたくなるド迫力!!

ラストは近いぞ、気合いを入れてガンバンベー

とうとうここまでやってきました。今月、レベル8・9・10を紹介したら、あとは最後の関門、竜の洞くつを抜けて、レベル11へ行くのみだもんね。

う〰〰〰っ、ケーコも思わず力がはいっちゃいます。でも来月号は、もっとすごいぞ。なんせ、1月号の裏マニュアルにも載ってないレベル11だからして、どーんと見開き2ページでマップを載っけて、大々的に解説しちゃうつもりでーす。Falcom の人がぶっとんじゃっても知らんもんね。

読者の中には、「楽しみを奪うな！」って人がいるかもしんないから、そういう人はセロテープかなんかで袋とじにしておきましょー。(How to Win やってるくせになんですが、ケーコ、そういう依怙地な人って好きだなあ。)でも解き終わったら、ケーコの記事を読みかえして、感慨にふけってちょーだいね♡

あはは、思わず気くばりしてしまいました。だって1月号の裏マニュアルに関して、マップを出しすぎだぞってお便りしてきた読者がいるんだもん。

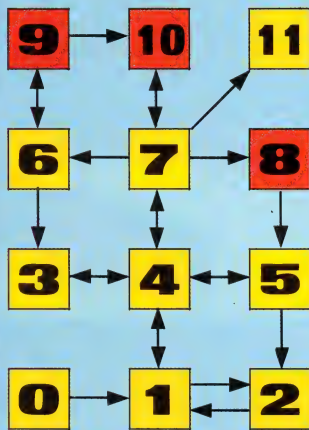
彼は、「マッピングはRPGの楽しみのひとつだから」っていうんだよね。もちろん、ケーコもそれは正論だと思います。隠した部分が見え見えだったのは、うまいやりかたじゃないないなあ、とケーコも思ってたんだよね。

でもね、『ザナドゥ』の場合、マップを公開するのは悪いことじゃないと思うのれす。だって、全11面、あの広～いマップを自分で描くっていうのは相当の苦労だよ（ケーコなんか、頭がバクハツしちゃったぜい)。

なんか、それやってたら、ゲーム自体の楽しみがどっかいっちゃう気がしません？　Falcom さんも、マッピングするように作ったわけじゃないっていってるし、やっぱ、このマップは歩きまわってこそ、味がわかるようにできてると思うのでした。

まあ、ケーコとしては、終わっちゃった人も、まだの人も、それぞれにこのページを楽しんでほしいし、読者のみんなが「役に立ったよー」っていってくれると、最高にうれしいです♡

今月のメニュー

レベル9➡10➡8の順で紹介するよ

いままでのところをまとめると、

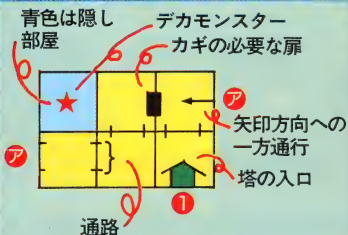
- レベル1（12月号）
- レベル4（2月号）
- レベル5→3→2→7→6（以上3月号）

という順番で、紹介してきました。だいたい難易度の順になってますから､これからやる人は参考にしてね。

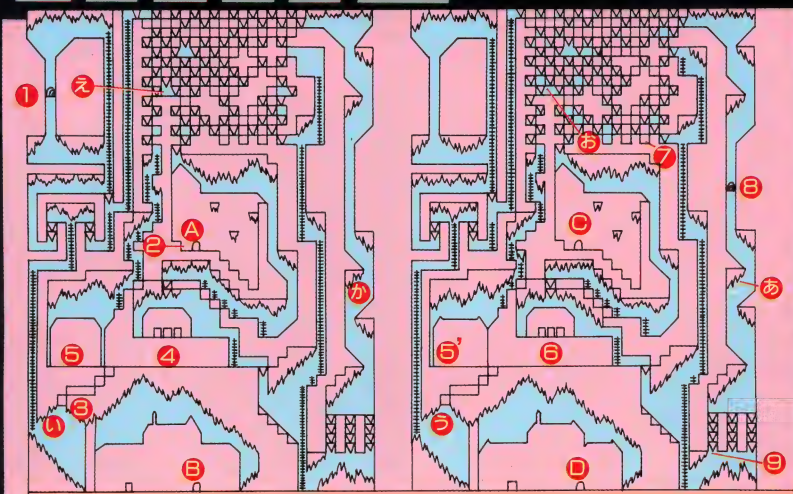
さて、今月は残りレベル10までの部分を一気に仕上げてしまうつもりです。順番は、

- レベル9→10→8

おまちがいのないよーにね♡

MAP記号の見かた

- ①～⑨は外マップの同一番号の場所に対応している。
- ㋐と㋐、㋑と㋑という具合に、㋐～㋓の同一記号はつながっている。

●日本ファルコム　☎0425-27-6501／PC8801シリーズ･PC9801シリーズ･FM7､FM77シリーズ･X1シリーズ／5800円

LEVEL 9 双子(ふたご)のエリアはワープでウギャグギャ

外マップ

▶Mulick は Jr. だけがカルマキャラになっているから要注意!!

2つのエリアがほとんどそっくりなパラレルワールドになってるってのもすごいけど、その2つのあいだを、あちこちにあるワープポイントで、ポンポン飛ばされちゃうってのはさらにすごい。しっかりパターンを覚えなくちゃね。おっと、このレベルには大事なバトルスーツがあるから忘れないでよ。

①レベル10への洞くつは一方通行でーす
②ツララが足場になっていて、ジャンプしてこのエリアから脱出できるのだ。矢印の位置から、キー操作⑧⑨のテクをやってみて
③レベル4にもあった、ちょっと気づきにくい通路だよ。すぐその下にワープポイントがあるのが、意地悪なのだ
④こちらにあるのが Healer（治療院）。おとなりのエリアとおまちがえなく
⑤⑤' 両方ともダミーの建物だよー
⑥こっちが Temple（寺院）。レベル1を制覇してから、いきなりここへ来てキャラクターの位を上げたら、H.P. が15000も上がってしまったよっと（知ってたかな？）
⑦例によって、うっかりはまると出られないので気をつけましょう。このアーチのエリアは、だいたい行く先によって道が決まってるよ
⑧レベル3に通じる洞くつ。タイミングをとりそこなうと泣きます
⑨逆さツララに当たらないよーに、上手に飛びおりるのだ
あ～かワープポイントです。あからいへ、……、かからあとワープするんだよ

内マップ

うおっと、このレベルは外の迷路ばかりか、塔内もパラレルワールドになっている。だからして、ややこしいったらありゃしないのだ。でも苦あれば楽ありで、塔内には Vopal Weapon や Battle Suit など、重要なアイテムが落ちている。めげずに歩きまわってチョーダイナ。

Ⓐ Ⓒ Ⓑ Ⓓ ア

魔法の Tilte は、売ればケッコーな金になるぞ

ドアがあるかないかで、2つの塔を見分ける

Black Potion ばっかしでやんす。毒じゃ毒じゃっ

この部屋で、2つの塔がつながってるんだよ！

Mulick Jr. にご用心！カルマキャラだぞ

◀うちの大好きな、デカキャラちゃん♡

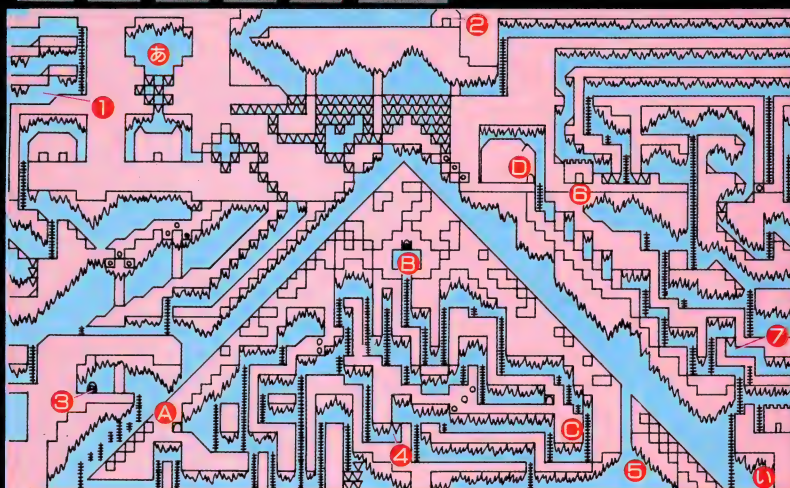
▶Acidを使ったかいがあった。ヤッタネ

どこがちがう？　答えは左壁の通路だよっ

Buzzat 登場。どけどけ、ジャマだい！

ムムッ、あれに見える Armor は、もしや……

LEVEL 10

迷路はピラミッドの中だけじゃない!?

外マップ

▶いよいよ4つめの王冠がキミの手に！　あとひと息だ、ガンバロ

地下迷宮の中に巨大なピラミッドがでんと建ってるなんて、だれが想像しただろう。しかも、マップ全体がものすごく複雑な造りをしていて、行きたいと思うところには、決してスナオに行けないようになってます。トリッキーな仕掛けもいくつかあって、なかなか知恵を試されちゃうぞ。

①レベル9の洞くつから、ここに出てくる。そのまんまあたりをうろついても、収穫はたいしてないので、マトックを使って強引に道を切り開こう

②こんなところにあるから、思わず何かしらと期待して来たりするんだけど、売ってるもんは、鍵だの、ランプだの……。怒るよ、ほんとにもー！

③レベル7に通じる洞くつ。ここから歩きまわれる範囲は狭いのだ。残りの部分はレベル9にある洞くつからはいりなおしてネ

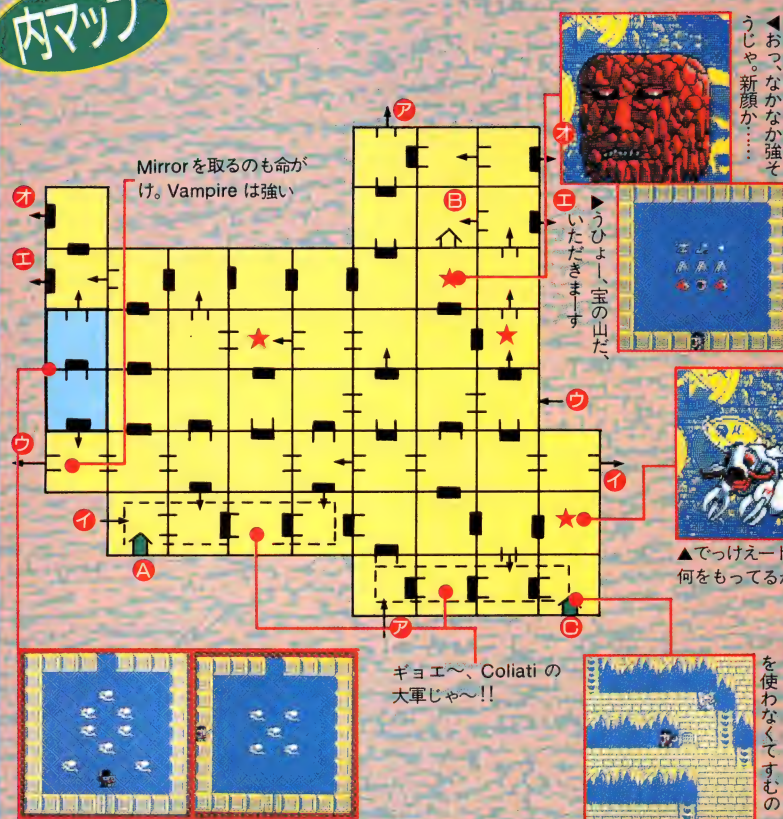
④まー、なんて意地が悪いんでしょう。このアーチさえなければ、ピラミッドの中はすんなり歩きまわれるのにね

⑤Ⓑの塔へはいるには、このたて穴を飛びおりるのれす。レベル9のConcordiaって店のメッセージにあったね

⑥Mariaのお店では食料10000フード単位で1％、100000フード単位で2％割引よ♡（なんだか情けない……）

⑦これまた意地悪アーチ。小学校で習った高床式の倉の「ネズミ返し」ってヤツみたい。ワタシら、ネズミなのかしら？

Ⓐ〜Ⓘ　むむ、こんなとこにワープポイント

内マップ

このレベルの塔内には、鍵を使わなくてもまわれる部屋が多い。マップを見ながら、自分で研究してみて。それといちばん大きな塔には、『ザナドゥ』の最重要アイテムCrownが塔内奥深く、デカキャラによって守られている。隠し部屋が2部屋あるけど、はいってもたいした物は落ちてないんだよね。

Mirrorを取るのも命がけ。Vampireは強い

◀おっ、なかなか強そうじゃ。新顔か……

▶うひょー、宝の山だ、いただきまーす

▼ヤッターCrownだ！アリガタイ

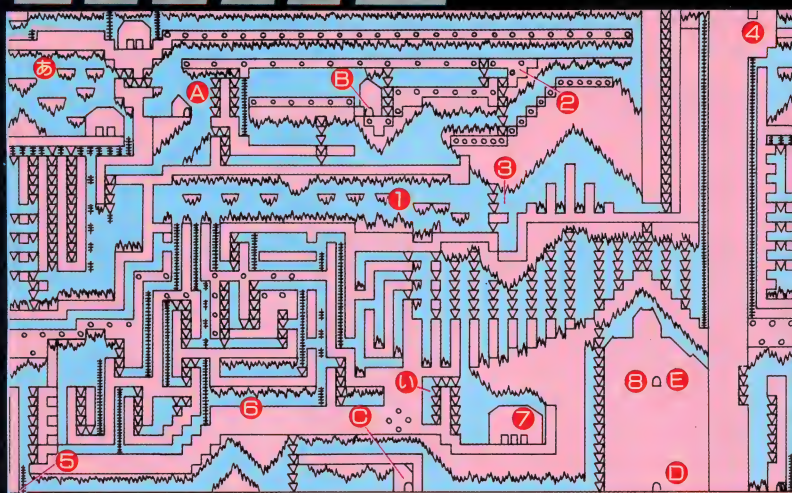
▲でっけえートンボ！何をもってるかな？

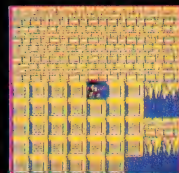
ギョエ〜、Coliatiの大軍じゃ〜!!

こっちからはいるとカギを使わなくてすむの

Demons Ringは後で必要になる貴重品だ！必ず取ろう

隠し部屋だけど……　はいって損しちゃった

LEVEL 8 ドラゴンスレイヤーを手に入れるぞォ!!

外マップ

▶このレベルの先行きを暗示させるシチュエーションです

洞くつをくぐって出てきたところからが、いきなり大変という、とんでもねーレベルである。でも、ドラゴンスレイヤーがあると思えば、それも当然かな。ほかにも、すぐに袋小路になっちゃう迷路にはアーチだの逆さツララだのが大活躍しちゃって、思わずアイテムを多用しちゃいます。

①すなおにウィングド・ブーツを使うか、それとも、ぐるっと下のほうをまわりこんでマトックを使うかですな

②こんなふうに、便利なところにさりげなく人面岩が配置してあるので、マトックを有効に使って、道を作っておきましょう

③右にあるアブないお山は、この位置から⑨キーを押しっぱなしにすれば、なんなく跳べてしまいます

④レベル7の洞くつから一方通行で、この位置に出ます。脱出するにはマトックとシルバーローズが必要ね。ファイヤークリスタル使ったほうが便利だよ

⑤レベル5への洞くつ。これも一方通行

⑥このへんを歩きまわるのは、すんごくめんどう。アーチのせいで後戻りがきかないから、いらいらしてきます

⑦この3つ並んだお店のメッセージは、それぞれ有益な情報です。とくにBasiliskのメッセージはしっかり覚えとこう

⑧わかりにくいところにある入口だけど、下のⒹの入口より便利です。ビッグ・モンスターが続くけど平気だもんね

あ〜い⑦のエリアから脱出するにはこれさ

内マップ

毒薬の宝庫？　ニセモノにだまされるな！

久々のElixirだ。必ず手に入れよう

いまさら新顔なんて、驚きましぇん

しまった、ワナだ！ここは地獄の1丁目

この出口はどこだ？……ここだったあー

こんなとこにもW.Dragonがいたんですね

不意をつくのってよくないと思う

▼んぐ、Dragon Sl ayer だ！

▲あれま、崩れちゃったよ（合掌）

ここからが隠し部屋だ。恐れるでない！

このレベルへ来るまえに、Vorpal Weapon とBattle Suit をもっているか確かめよう。この2つがないと、かなりキツイぞ。このレベルの塔内のポイントは、隠し部屋と二重隠し部屋だ。二重隠し部屋には Dragon Slayer が隠されているのだが、そのあたりには……。

ザナドゥ XANADU シナリオII

KEIKO組（ケーコぐみ）

役に立たない裏ワザ大集合〜!!!

ヤッホー、今月のKEIKO組は、役に立たない裏ワザ大集合なんでーす。『ザナドゥ』のゲームをやるのには、あんまり関係ないんだけど、あれえ、と思っちゃうようなおもしろい裏ワザを集めてみました。

だけど、『ザナドゥ』ってほんとにいろんなことができちゃうゲームだね。ケーコは、読者の情報を整理しながら、なかばあきれちゃってます。そういう楽しいネタを次々と見つけちゃう読者のみんなは、もっとすごいけどね♡

How to Win 連載は、来月で最終回（たぶん）だけど、KEIKO組はその後も続けたいと思ってますから、これからも『ザナドゥ』情報ヨロシクネ♡

そうそう、KEIKO組は『ザナドゥ』の情報しか募集しないのかって、読者からの質問がきてますが。うーん、そうだなあ、『ザナドゥ』連載も終わっちゃうしねえ。ほんとのところいうと、ケーコが次にどんなゲームを紹介するかによるのだよ。たぶんRPGの新作になると思うんだけど……。

みんな、今後はどんなゲームをターゲットにすればいいと思う？　ケーコとしては、『ラプラスの魔』とか、『ムーンストーン』とかやりたいなあ♡(きゃー、いっちゃったぁ!!

読者のみんなのご意見も聞きたいので、お便りしてちょーだいな。

それからさあ、キャラクター・コンテストやろうよお、モンスターの！　前回は応募数が少なくってぼしゃっちゃったんだもん（どうしてかしら、みんなあんなにカワイイのに……)。イラスト・コンテストなんかもやろうよーとケーコは思ってるのでした。

◀これも読者の情報。坂のとこで⑦キーを押せばすべり落ちないっていうんだけど、そっから先どうすんの？

シナリオI、II合成ワザ!!

▶奈良県・本田邦夫

本田くんはすごいのだ。このシナリオI、II合成ワザの数々をひとりで研究して、バッチリレポートしてくれました。「いきなりエンディング」は、他誌に載ってたけど、おまけね。

PART1 タイトル画面合体

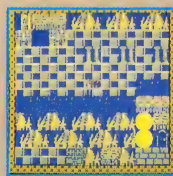
シナリオIとIIのタイトル画面の合成ができちゃうのだ。まずディスクAを立ち上げ、最初の画面が浮かび始めたら、すかさず引き抜く。それからディスクDを差しこむと、画面の下のほうに黒い枠でIIのタイトルが出てくるんだよね。なんとなくさまになってるの。そのあと男の子も出てきます。

▲XANADUの字がぴたっと重なるとカッコよかったのにね

PART2 いきなりエンディング

シナリオIIが終わんない人でもいきなりエンディングが見れてしまうという、外道ワザ。Iの終了ディスク（K.ドラゴンの部屋の前でセーブされてるヤツ）をもってきて、ディスクAで立ち上げるのだ。K.ドラゴンを倒したら、マシンが読みこみを始める前にディスクAとDを入れかえれば見れるよーん。ほかのやりかたもウワサされてるけど、確実にできるのはこれだけだよ。

▲久しぶりにK.ドラゴンに会ってしまった

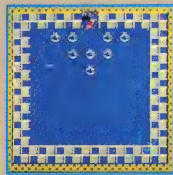
PART3 ゴチャメチャの世界が出現!!

ようするにバグっちゃうわけなんだが、Iの音楽に、IIのモンスター、キャラクターはかすんでしまって、背景は狂気という不思議な世界が出現します。やりかたはIのゲームを立ち上げ、レベル1に通じる洞くつのとこで、IIのユーザーディスクと入れかえてからはいるんだって。

▲ここでIIの新しいユーザーディスクに変え

▲洞くつを抜けると、なんだ、この世界はっ!?

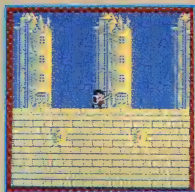
▲モンスターはIIのレベル7のヤツらですね

▲ここだけ中にはいれるようになってる

▲はいるとちゃんとした塔の内部になってる

▲うげっ、ポイズンなんかがしっかりある！

▲ヨロイを変えてみたりすると楽しいよ

隠しタワーの秘密

えーと、これもやっぱりシナリオⅠ、Ⅱの合成ワザなんだけど、左ページのゴチャメチャ画面と比べて、ややまともっぽくて（十分まともじゃないのだが）おもしろいです。

▲例の同じ形の塔が並んだところの左から４番め

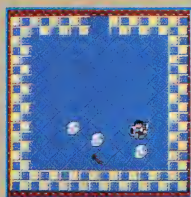
何がいいって、ここの塔の中にいるのは、すべて、あのレベル０にいた文字モンスターか、透明モンスターなんだから。だけど、どこまでいっても、この塔から抜けだせないんだよね。ケーコは完全に確めたわけじゃないんだけど……。

さて、どうやったらここにこれるかなんだが、決め手はランプを１つ用意することなんだよね。まずⅡのゲームにおいて、レベル１でホワイト・ドラゴンのいた塔にはいるんです（例のオークのいるエリアの通路になってる塔だよ）。

このときランプをつけずにはいること。だけど、ちゃんとEquipはしとくんだよ。塔の中にはいったら、まっ暗なまま、その場でセーブ。そしたら、おもむろにリセットボタンを押して、今度はディスクＤとＡを入れかえてゲームを立ち上げましょう。そうすると、暗闇の中に、何かいるのが見えるでしょう。ランプを使えば、文字モンスターの姿がばっちり現れちゃう。もちろん、敵が透明モンスターの場合は、その姿は見えませんよ。

▲ランプを使わず塔の中にはいり、そこでセーブ

▲ディスクＡで立ち上げ、ランプをつけると!!

▲文字モンスターを倒せばお宝も手にはいる

▲ちゃんと透明キャラも。この部屋に４匹いるゾ

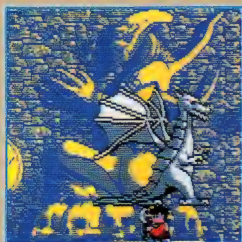
▲うわーん、マントルちょーだい、ちょーだい

なさけネー死にかた

これは、はっきりいってシナリオⅠのときから有名なお話なんですが、今回の“役に立たない裏ワザ”特集にぴったりなもんで、ついつい載せてしまいます。

ビッグ・モンスターと戦うときに、キャラクターが飛び上がると、相手もつられて浮き上がるでしょ。そのとき、すかさず下にもぐりこんで、下からつんつんやってやっつけてしまいましょう。

うまく倒してヤッタネ♡　と思った瞬間、キミのキャラクターはビッグ・モンスターの下じきになって死んでしまう。ウッソー！　と叫んでもどうにもならんもんね。

以前、木屋さんとお話したとき「わざわざ、そーいうふうに作ったんだもん」とおっしゃってました。おちゃめさんねー♡

▲へっへっへっ、下から攻撃すれば、手出しはできまい!!

▲と思っていたら、プッチンって下じきになって死んじゃった

今月の功労賞

みんな、毎月いろんなお便りありがとう。その中でも、とくにおもしろかった人、ケーコが感心してしまうようなレポートを送ってくれた人に、今月も功労賞をあげちゃうぞ。

広島県の須安治彦くん。レベル17の称号についてのレポート（レベル255まで調べてあった！）すごかったよ。

青森県の島口秀悦くんは、研究用のマップとモンスター解析プログラムを送ってくれました（ありがたや…）。

神奈川県の小出銀平くん。かっこいいイラストをどうも。次のページを見て♡

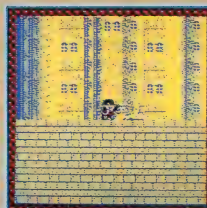
兵庫県の輪島哲くん、ケーコが毎月、問題出すってのはいいアイデアですね。

以上のみなさん、おめっとさんでした。

マトック悪使用例

▶埼玉県・安永周二

シルバーローズとマトックを使えば、どんなところでも穴が掘れるという話を前にしましたが、今回はこれを利用すると、かえって困ったはめになるという例。じつは、これって塔の入口やお店の入口、洞くつの前でやると、もう二度と中にはいれなくなるんだよ！

▲これは塔の入口ですが、ここに人面岩を出してみる

▲人面岩を出したら、上に乗ってマトックで掘る!!

▲ぽっかりあいたむなしい空間。もうここははいれない

KEIKO組 番外編

ちょほいとごめんよっ!! ケーコ、少しばっかりみんなに話したいことがあるのさ。エヘヘ、何かっていうと、いままでやってきた『ザナドゥ』のページのザンゲなのだ。わーん、みんなごめんよっ。

えーと、いろいろあるんだけど、まずは裏マニュアルのこと。やっぱりいくつかまちがいがあったみたいです。外マップのほうも、塔内マップのほうも。気がついた人は直しておいてちょーだいね。指摘してくれたみなさんは、どうもでした。

裏マニュアル2のほうはたいしたことないんだけど、レベル1のモンスター、Orc と Troll の絵が入れかわってます。ぶたさんの鼻になってるほうがOrcなんだよね。

それから、ケーコの英語力のなさを暴露した1件。Acid というのは、酸のことなんだよね。11月号で灰(Ash)だって書いたけど、あれはウソですよー。もし友だちにそういってハジかいちゃった人がいたらごめんね♡

アハハ、まだあるんだよ。先月号なんですが、KEIKO組の、レベル6の盾屋さんの写真が入れかわってます。あと、シルバーローズ利用編の3枚目の写真はさかさまですね。

10月号のモンスターリストのカルマキャラについては前にことわったからいいよね(えっ、だめ?)。そのほかまだあったらほんとにごめんなさい!!

▲Acid は灰でなくて酸です。ごめんっ

▲おわびに幻の Xaren 出すから許して

◀キャー、読者の怒りがコワイ!!(小平くんのイラスト)

ボツネタ一覧

こ〜ゆ〜情報を送ってももはや採用される見こみはナイ

KEIKO 組はスタートが遅かったものだから、紹介しそこなってる情報がいくつかあるんだよね。それをねらってお便りしてくる読者がたくさんいるんですが、ここではっきりいっときましょう。

先月号でも書いたけど、他誌にもう載ってたりして、みんなが知ってるような情報は、ケーコのとこにももうとっくに届いているのです。だから、いまさらだしてもそくボツね。

もちろん、そういう情報を知らない読者もいるだろうから、たぶんこれから先、KEIKO 組で紹介していくと思うけど、無記名か、あるいはずっと前に情報提供してくれていた人の名前が出ると思います。

そういうわけで、読者のみんなが採用される見こみのないムナシイお便りを、次々に送ってくれるのは困っちゃうので、以下の情報はいちおう、受けつけ締切りにさせていただきたいと思います。

・Potion の見わけかた
・洞くつの見わけかた
・ワープポイントの見わけかた
・タイトルの隠し音楽
・エンディングの出典
・Kiya、DS〕〔キャラのこと
・キングドラゴンを倒す条件
・ディスク入れかえテク

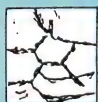
◎

そのほか、タイトルでいきなりエンディングが見れる、とかいうような不確実なのもパスします。

▲カルマを下げるよいPotion。ビンの光沢がドット3つ分

▲カルマを下げない悪いPotion。ビンの光沢がドット2つ分

普通のカベ パターン1

普通のカベ パターン2

ワープポイントになってるカベ

WANTED

透明モンスターを探せ!

ピンポーン、緊急速報。先月公開された透明モンスター4匹の件だが、じつはあれ、指名手配の"最強装備をもった4匹"のうちの1匹、ヴォーパルウェポンをもった"Yamane."を主犯とする1つのグループにすぎないことが判明した。すなわち、レベル0のどこかに、まだほかの最強装備をもった透明モンスターが潜(ひそ)んでいるのである(グループかも)!!

そういうわけで、懸賞続行。あと3匹をなんとか探しだしてくれ!!

つーことでみんなはりきって、お便りしてちょーだい。もちろん情報も大歓迎♡ イラストや楽しいレポートなんかも、バンバン送ってね。

(宛先)〒160 東京都新宿区四谷1—8—14四谷一丁目ビル6Fコンプティーク編集部「KEIKO組」

ロードス島戦記

Record of Lodoss War

D&D誌上ライブ　作／安田均とグループＳＮＥ
絵／出渕裕

RPGの元祖『ダンジョンズ&ドラゴンズ®』の実際のプレイぶりを、そっくり誌上再現する「D&D誌上ライブ」も、ついに最終回!?

大賢者ウォートの館にようやくたどり着いた6人の勇者たちは、伝説の魔女カーラの恐るべき正体を知った……。ロードス島の運命を左右する決戦の日は、目前に迫ったのである。

episode Ⅷ 旅の終わり

大いなる島ロードスの覇権をめぐる正義と邪悪の最後の決戦の日は、刻々と近づいていた。その勝敗の鍵を握る大魔女カーラの正体を探るため、われらが6人の勇者たちは賢者ウォートの元へ向かった。しかし彼らの行く手には、最強の敵、ドラゴンの影が……!?

ダンジョンマスター(以下DM)　さて、キミたちが進んでいくと、洞くつが大きくカーブしたところに出た。

パーン　よーし、ストップ。少し作戦を考えよう。

DM　おおっ、珍しい。パーンが作戦を考えるなんて。

パーン　オレだって相手がドラゴンなら考えるさ。で、その作戦なんだが、みんなで散開して突っこむ、てえのはどうかな。だれかは生き残るぜ。

DM　……（バカ！）。

エト　そんなの作戦とはいえませんよ。とにかく、相手がドラゴンかどうか確かめなくちゃ。だれかに様子を探らせよう。

ディードリット　だれかって？

ギム　それはシーフの役目だろう。

ウッド・チャック　ゲッ、なんでよう。やめてよう、ドラゴンだったらブレス（ドラゴンが口から吐く炎、毒ガス、酸など）1発で死んじゃうよう！

パーン　オレたちじゃプレートメールがうるさくて、すぐ見つかるぜ。ウッドはエルフ・ブーツもはいてるし、いちばん気づかれにくいはずだ。

ウッド・チャック　姿が見えてたらおんなじだよう。

スレイン　ではわたしが姿を消す魔法をかけてあげましょう。

ウッド・チャック　……。

勇者たち、ドラゴンスレイヤーとなる事

スレイン　では、インビジビリティの呪文をウッド・チャックにかけますう。

DM　ＯＫ。で、ウッド・チャックが偵察に行くからと、ダイスを振ってと（エルフ・ブーツの効果で、95%の確率で忍び足に成功と……ん、ＯＫだ)。

ウッド・チャック　様子はどう？

DM　いるよ、巨大な青いウロコのドラゴンが。

ウッド・チャック　やっぱし！　で、起きているの。

DM　うん。で、ドラゴンの巨体の下には金銀財宝。マジックアイテム！

ウッド・チャック　ほうほうほう。これはゼヒとも倒さなきゃ。

パーン　さすがシーフ！

ウッド・チャック　とにかく戻って報告だ。内容は青いドラゴンが起きている、宝がいっぱいあるの２点だぜ。

エト　さて、どうしよう。

ディードリット　相手がブルー・ドラゴンならブレスも直線状だから散開が可能だし、パーンの作戦が有効ですね。まずスペル・キャスター（魔法を使える者）が、呪文で先制攻撃。そしてファイターが分散してドラゴンに突撃。

ウッド・チャック　そしてオイラはここに隠れている。

パーン　バカモノ。バック・スタッブ（背後から奇襲をかけること。シーフだけにできる特殊攻撃）ができるだろうが！

DM　でも１度攻撃したらインビジビリティの呪文の効果は、なくなるよ。

パーン　それでもウッドはやるそーだ。

ウッド・チャック　……。

エト　ぼくはヒーリングのために、後ろで待機していてもいいね。

ギム　かまわんだろう。

ウッド・チャック　さ、差別だ!!

DM　では……、ドラゴンも起きているから、まずイニシアティブを決めるよ。ただし、キミたちはデクスタリティが高いし、不意討ちに近いからダイスの目は＋１にしていい。

パーン　ありがてぇ──げっ、１だ。

DM　＋１しても２と。こっちは４だからドラゴンのブレス攻撃から。犠牲者は、姿の見えないウッドをのぞいてランダムに決めよう──ギムさん！

ギム　こ、こい。セービング・スローには成功したぞ。

DM　あ、そう。ではダメージは30。

ギム　ゲッ（残りのＨ．Ｐ．は１だ)。

スレイン　つぎはこちらの魔法攻撃ですねえ。ぼくはマジカル・パワースタッフから、ファイヤーボールの呪文を使いますよお。

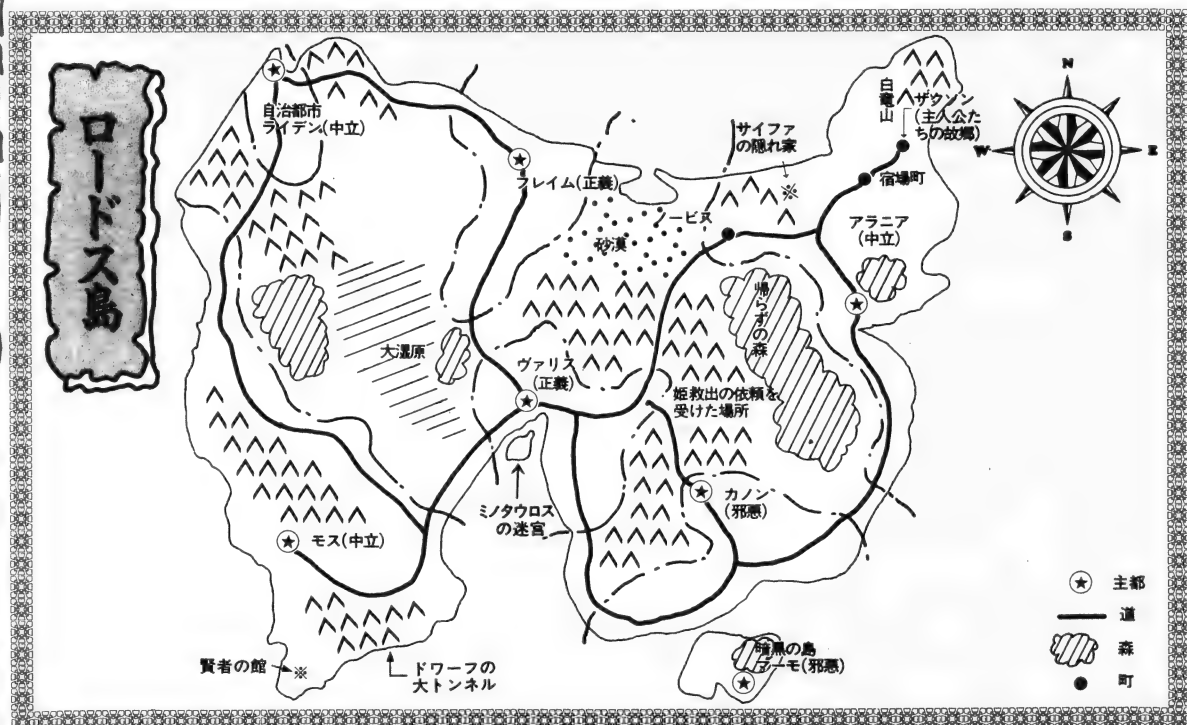
ディードリット　わたしは自分のファイヤーボールをかけます。

DM　ダメージを決めてくれ。こっちはそれぞれにセービング・スローをしてと……。

ディードリット　スレインが27発、わたしが24発のダメージです。

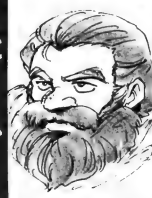
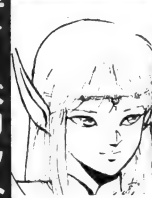
DM　ＯＫ。でも、ディードリットに対してはセービング・スローが成功したので、ダメージは半分だ。つぎのラウンド。ダイスの目は同じか──前に出たパーンとギムはイニシアティブの遅い武器を使っているから、先に魔法攻撃だね。おっと、ドラゴンはブレスじゃなくて通常攻撃だ。

スレイン　マジック・ミサイルですう。ダメージは９ですよお。

ディードリット　わたしは、ミラー・イメージを使って剣から炎を出し、突っこみます。イメージは２個出ました。

パーン　無能なファイターは殴るだけでい！
DM　白兵戦か。ではドラゴンの攻撃を見てみよう。
ウッド・チャック　ちょっと待ってよ、イニシアティブ7（6＋デクスタリティ・ボーナス1）で、ぼくのバック・スタッブなんだけど。
DM　おっと、忘れてた。で、当たったの？
ウッド・チャック　もちろん。ダメージは4の倍で8発！
DM　あらぁ、もう56もダメージがきてる（ブルー・ドラゴンのH.P.は60だったのに）。よし、反撃だ。左爪がギム、右爪がパーン、そしてパーンをかむ！　ハズレ、命中、命中と。パーンに合計20のダメージ。
パーン　つぎはこっちだ――よーし、2人とも命中だ、ダメージは……。
DM　もういいよ。ドラゴンは倒れたよ。
スレイン　やたっ、ウィ・アー・ドラゴンスレイヤーですよ〜〜。

この冒険では、キャラクターはみんな経験を積み、レベルもかなり上がっているから、ブルー・ドラゴンの1匹くらいこのように倒せるが、竜をいつも出してくるシナリオは、工夫が足りないと思う。『ダンジョンズ＆ドラゴンズ®』っていうくらいだから、マスターもプレイヤーも竜を登場させたい気もちはわかるが、やっぱりモンスター側の総大将なんだから、あまりドラゴンスレイヤーばかり作ってしまうのはインフレ（価値が下がる）だろう（今回は連載最終回記念！）。

ちなみにドラゴンがどんなに恐ろしいヤツかは、『D＆D®』の設定を使った小説『ドラゴンランス年代記』（富士見書房より文庫で3月下旬刊行予定）を読むとよくわかる。これは怖いしオモシロイよ〜。『D＆D®』をプレイする人は必読だろう。

登場人物紹介

パーン	ギム	ディードリット	エト	スレイン	ウッド・チャック
ローフルの戦士。パーティーのリーダーである	ドワーフ。肉弾戦では、最大の戦力となる	女性エルフ。美形だが腕も立ち、カンも鋭い	クレリック。カリスマの高い、パーティーの参謀	魔術師。あらゆる状況を超越した個性のもち主	中年シーフ。シーフの鑑というべきセコサの権化

ウオートの館にて カーラと出会う事

DM　さて、ドワーフの大トンネルを抜け、およそ半日ほど歩くとウォートの館へ着いた。館といっても古ぼけた塔で、それなりに風格が備わっている。塔の壁には両開きの鉄のドアがあり、それぞれのドアにはドラゴンの頭を型どったノッカーがついている。そして、そのドアがギギギと音をたてて開いた。
パーン　とりあえず警戒するぜ。
DM　塔の内部はガランとしている。ただ、壁の内側にそって螺旋状の階段が上にのびていて、もうひとつ地下へ通じる階段も見える。
スレイン　声をかけてみます――すいませ〜ん、おじゃましまあ〜す。
DM（ったく、せっかくかっこいい雰囲気を作ったのに）上から声がして、とっとと上がれ、といっているよ。
パーン　じゃあ、階段を登っていこう。
DM　みんなが階段にのると、エスカレーターのように勝手にキミたちを上へ運んでいく。で、上に着くと、そこにもドアがあり、またひとりでに開く。
エト　自分の力を示しているのかな。
ウッド・チャック　たんに無精なだけじゃない。
DM　あ、あのねぇ……。とにかく中は魔法使いの部屋だよ。わけのわからぬものや、書物がぎっしりとつまっている。部屋のまん中にテーブルがあり、そこに2人の人間がすわっている。1人は初老の男、もう1人には見覚えがある。まだ20代の女性……。
パーン　げっ、カーラじゃねえのか!?
DM　当たり！
エト　ひどい、なんというワナだ。2人がグルだったなんて!!
パーン　許せん、マスターを剣で殴ってやる。
DM　ちょ、ちょっと待ってよお。話は最後まで聞きなさいよ。
ディードリット　はい。
DM　口を開くのはカーラのほうだ。やはりきましたね。わたしの配下も強かったけど、あなたたちはわたしの予想以上に強くなっていたようです。もしかしたら、あなたたちこそわたしの運命を決める者なのかもしれないわね。いいでしょう、あなたたちの挑戦を受けましょう。わたしはここに住んでいます。いつでもいらっしゃい、といって、キミたちに1枚の地図をわたす。
スレイン　ぼくが受け取ります。どーも。
DM　カーラは話を続けるよ――よろしかったら、配下の者たちを倒した場所を教えていただけません？　できれば生き返らせてあげようと思います。いかに使命に失敗したとはいえ、彼らも大事なわたしの仲間。このままにしておくのは忍びないのです。
スレイン　あの人たちならあ……。
エト　バカッ、生き返らせてどうすんだ。あわててスレインの口を押さえるよ。
スレイン　ムググ。
DM　教えていただけませんのね、といってパーンを見る。
パーン　悪人なら、星の数ほど殺したからねえ（おまえさんもブッ殺してやる）。
DM　では、パーンはセービング・ス

ローだね。

パーン　な、何がきたんだ？

DM　さてね。カーラはにっこり笑って、ありがとうといっている。

スレイン　ＥＳＰ！　パーンの心を読んだのですねえ。

DM　彼女は立ち上がった――では、わたしは去ることにしましょう。ウォートとの話も終わりましたし。あっ、あなたたち、懐しいファーンに伝えなさい。わたし自身がマーモの軍にはいって戦うことはしませんから、気にせず戦うようにと。では、さよならウォート。久し振りに会えて楽しかったわ、といって上品に立ち上がり、みんなにも礼をして去っていく。歩いてね。で、ウォートが残っているけれど……。

パーン　とにかくアイサツをするぜ。そして、カーラとの関係をたずねてみる。

DM　フムフム、とこれはウォートのセリフね。カーラとの関係か、昔なじみというところかな。ともに冒険をしたこともある。もっとも、そのときのカーラは、いましがたのような美しいご婦人ではなかったがな。

エト　カーラとは何者なんですか？

DM　何者、という聞きかたでは答えられんなあ。つまり、カーラは人ではないということじゃよ。いや、かつて人であったが、もはや人でない、というほうが正確かな。

エト　？

パーン　**？**

スレイン　♫

DM　（バカ！）……よし、カーラの物語を語って聞かせよう。おまえたちは、あのドワーフの穴ぼこを抜けてきたから、その権利はある。じゃが、忘れるな、質問は１人１回じゃよ。それ以上の質問には代価をもらう。あわてるな、金ではない。そんなものは、ここの地下に腐るほど眠っておる。欲しけりゃ、自由に取っていいぞ。ただし、金のまわりには怪物どもが山ほどいるがな……。わしの欲しい代価とは、知識じゃよ、知識、ホッホッホッ。

エト　それはわかったから、質問のほうを（こいつはスレインの上をゆく腐れ魔術師だな）。

DM　おお、そうじゃったな。カーラのことじゃ……。ところで、そこのボウズはもう質問できんぞ。

エト　わかった。

最後の章、さらば6人の勇者たち

DM　カーラは、かつてわしと同じように1人の魔術師だった。そして、魔術師のつねとして、不老不死を願ったのじゃ。しかし、完全な不老の術は、わしらにとっても不可能なこと。そこでカーラは、大いなる魔力をもったサークレット（額（ひたい）にはめるリング）を作り、これに自分の命を封じ、サークレットをつけた人間を支配することで、存在し続けようとしたのじゃ。カーラの魔法は強力で、ヤツはこれに成功した。それがおよそ500年前のこと。それ以後、カーラは支配する者を次々と変えながら、生き続けておるということじゃ。

スレイン　ハーイ質問、カーラの目的は。

DM　答え、すべての事象のバランスをとること。善なる力も、邪悪なる力も、それが強力すぎるものならば破壊し、バランスを元に戻してきたのじゃ。今回は、ヴァリス王ファーンの命か、ヴァリスの混乱が目的じゃろう。何しろファーンは諸国に呼びかけ、王国間の協力を唱え、王たちの円卓会議を設けようとしておったからの。これをくつがえすため、電撃のようにマーモがカノンを襲い、その王国を占領した。あとはおまえたちも知っておろう。マーモの皇帝ベルドと、ヴァリス、フレイムの戦いが続いておるわな。

エト　ついに全容が明らかになったね。

パーン　カーラはどうすれば倒せる？

DM　ふうむ……。けっして殺さぬことじゃ。カーラは、自分が支配する者を倒した者を、つぎの犠牲者にする魔法をかける。おそらくその魔法からは逃げられぬから、カーラを殺してはならぬのじゃ。

ウッド・チャック　（サークレットか、これはすげえアイテムだぜ！）

ギム　ところで、いまカーラが支配している人間はだれかな？

DM　質問ね？　では、答えよう。キミたちもウワサで聞いたことのある、行方不明のクレリックだよ。彼女自身もレベルの高いクレリックだから、いまのカーラはかなり強いよ。なにせ、先代のカーラを倒したために、カーラをやっているんだからね。

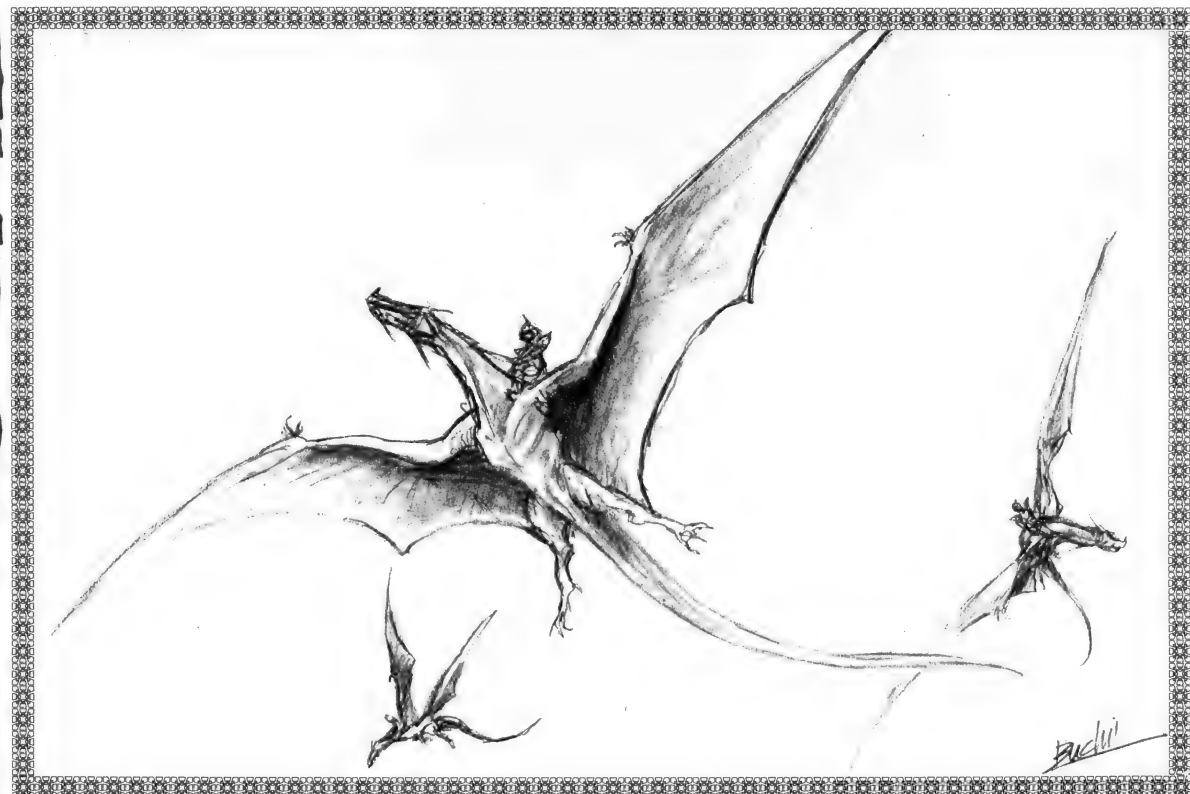
スレイン　それは、かわいそうですねえ。なんとか解放してあげましょうよう〜。

パーン　よーし、これで決まった。われわれはファーン王を守り、マーモと戦う。そして戦いが終わったら、とって返してカーラと対決し、哀れなクレリックのねえちゃんを救ってやる。英雄の名は、オ、オレのものだ〜〜〜！

DM　ウォートはホッホッホッと笑いつぎのようにいう——ファーンの生命を救いたいのなら急ぐがよい。決戦の日は近いからな。表を見なさい。

スレイン　見ました。

DM　見ると、5匹のゴールド・ドラゴンが上空を舞っている。そして、それぞれのドラゴンにうちまたがった戦士の姿が、夕陽の中に浮かびあがっている。ウォートは、モスの竜戦士たちだ、と静かにつぶやいた。モスもついに立ち上がったというわけだ。

パーン　これは急がなくては。ところ

で、あなたは一緒に戦わないんですか。その大いなる力を、正義のために使おうとは思わないんですかねぇ。

DM　思わんね、あいにく。ある貴重な知識を代価に、わしが戦いに参加しないという約束を、カーラと取り決めたばかりじゃ。カーラは、わしがヴァリスにつくようなら、自分はマーモの側につくつもりだったらしいな。

パーン　けっ！

ディードリット　いつまでもウダウダいっていても始まりませんから、急いでヴァリスへ戻りましょう。われわれには竜の翼はありませんが、2本の足はありますからね。

エト　しぶい表現だねぇ。よし、一刻も早くヴァリスへ戻ろう。そして、マーモの軍勢を撃ち破り、邪悪な勢力を追放しよう。

パーン　そして、カーラを滅ぼし、オレは英雄になるんじゃ〜！

ギム　うむ、胸が高鳴るぞ。

スレイン　しかたありませんねえ。

ウッド・チャック　……（何か考えこんでいる様子）。

DM　じゃあ、急いで戻るんだね、OK。キミたちが表に出ると、あたりはもう薄暗くなってきている。西の空は、夕陽で血のように赤く染まっている。もうドラゴンの姿はなく、あたりは死んだように静かだ。そのとき、上空に輝くものが見えた。

パーン　なんなんだ？

DM　巨大な、流星のようなものが、2つ3つ、キミたちの進む方向に向かい落ちていった。なんだかわかるかな、スレイン？

スレイン　もしかして、究極の魔法、メテオ・スオーム（隕石（いんせき））では。

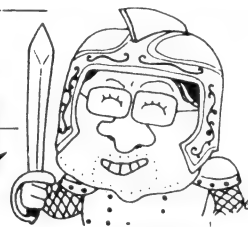
DM　さあね。その真偽は、いまのキミにはわからんよ。とにかく、何か、大波乱の予兆であることは確かなようだね。

パーン　これはますます急がねば。よーし、今夜は強行軍だぜ！

こうしてひとつの旅は終わりを告げ、また新たなる冒険が始まる。今日を生きる勇者たちに、休息という文字はないのだ。

彼ら戦士たちは、夜の闇を切り裂くように、決戦の地ヴァリスへと全速で駆けていった。

そして、6人の勇者たちの、その後のゆくえを知るものは、だれもいない。

（了）

RPGの主人公、冒険者たちはどこでパーティを組むのかな? みんな知ってるよね、そう町だ。そこで冒険者たちは情報を得、そして武器防具を買い、旅立っていくんだ。だから町についても勉強しておかないとね。

町にいけば何かある

もしキミがロールプレイングゲームのキャラクターだったとしてみようか。この世界ではたいがいの人は農業をしていて、漁業や狩猟で暮らしている人もいるけど、キミはもっと面白い仕事がしたい。王様や貴族のところでは兵隊を集めてるけど、やたら規則づくめで堅苦しいからいやだ。そうするとキミはいったいどこに行くのかな。

そう、そこは昔も今も変らないね。町に行くんだ。町にいけば金もうけのチャンスや、出世のつてがあるかもしれないし、なんといっても楽しいことがいっぱいだ。田舎にいたんじゃ誤楽なんか何にもありゃしない(俺東京さいくだ、みたいだな)。町にいけば何かあるだろう、なんて調子で冒険を求めたキャラクターたちが、ぞろぞろと町に集まってくるわけだ。

こう言うとまるでチンピラが都会に集まるのと同じみたいで、町の住人にすると困るだろうけど、そこはまあデメリットばかりじゃない。なにしろこうして町に集まってきた冒険家(の卵)たちは、仲間を集めてどこかのダンジョンに行って、怪物を倒して財宝を手に入れる。そしてその財宝を町で派手に使ってくれるわけだ。だから腕のいいキャラクターがたくさんいれば、町はどんどん栄えるという仕組みなんだ。

もちろんキャラクターにしてみれば、冒険に出ないときは町でのんびり暮らしたい。だからキャラクターと町とは、持ちつ持たれつの関係というわけさ。そんなわけでたいがいのロールプレイングゲームは、どこかの町からスタートするんだろうね。

石の壁に囲まれて

さて、それじゃキミのキャラクターが町についたとしよう。そこで初めて見るものはなんだと思うかな。答えは石の壁なんだ。ロールプレイングゲームの舞台は、西洋の古代〜中世がもとになってるってことは前にも話したよね。そしてヨーロッパの古い町はすべて石の壁に覆(おお)われている。ということはゲームに出てくる町の外側は、すべて石の城壁で囲まれているわけだ。

おっと、なぜ城壁があるのかな、なんて質問をする人のために先に答えをいってしまうと、あたりまえの話だけど戦争の時の守りになるし、ふだんでもよそものや犯罪者の出入りを、城門でチェックできるからなんだ。城門には門番の衛兵が数人いて、通行人にいばりちらしてるのがあたりまえ。いやなやつはどこでもいるからね。

もちろん見張り番は城門だけでやるわけじゃない。城壁にはあちこちに塔が立っていて、そこから遠くのほうまでを見張っているんだ。西洋の町や城の絵をみると、やたらと塔が建っているけど、この見張り番用の塔がほとんどだよ。

ここからは余談になるけど、西洋での町と村との違いは、だいたいが城壁があるかないかの違いと考えていいみたいだ。もっとも時代が進んで町の人口が増えると、城壁の外にも人が住むようになってくるけどね。

また町のまわりに城壁をめぐらすというのは、なにも西洋だけがやってたわけじゃないぞ。というより中国でもアラブでも、昔の町はみんな城壁の中にあったんだ。そうじゃないのは日本ぐらいじゃないかな。もっとも日本は城壁にするほどたくさんの石がとれないし、雨が多いから中国の北のほうみたいに、土をかためて城壁にするわけにもいかない。貿易港として有名な堺に城壁があったけど、室町時代に冬の合戦で火をつけられて、竹垣が燃えて落城したなんていう有名な話もあるくらいだからね。

町にはだれが住んでいる

おやおや、なんだかシミュレーションの話みたいになってきたから、話をもとにもどすことにしよう。

ぼくが習ったのはずいぶん昔のこと

イラスト/中野豪

だから、今でも教えてるかどうか知らないけど、社会の授業で町のできかたについて教わったことがあるんだ。まず支援者の城のそばにできる城下町、寺や神社の信徒でにぎわう門前町、街道にそって交通の要所にある宿場町などが主なところで、ほかにも鉱山町、港町などがあるのは、たぶんキミだって習ったことがあるだろう。

まあロールプレイングゲームの世界では、こういった町の性格はゲームと直接の関係はないんだけど、やっぱり住民の職業や生活習慣がそれぞれちがうから、だいじな要素であることはまちがいない。そうだね。ちょっと例をあげてみようかな。

たとえば城下町、とくにその国の首都なら、貴族、軍人、それに役人が多くて、なにか大きな金もうけの話もころがってるかわりに、わけのわからん陰謀もうずまいているはずだ。門前町、とくに戒律のきびしい宗教では、キャラクターとのあいだにトラブルが起こる可能性も大きい。宿場町や港町では、遠く離れた土地の情報を手に入れることができる。などといったぐあいに、町の性格をうまくつかえば、冒険の舞台をどんどん広げていくことができるんだ。

もっとも変った町づくりにはげみすぎると、とんでもないのを作るやつもいるんだけどね。

荒野の町に御用心

だいぶ前にやったゲームで、ぼくのパーティは嵐の中をずぶぬれになりながら、人気のない荒野を旅していたんだ。夜になったけど人家はぜんぜんみあたらない。こまったなー、なんていってると、うまいぐあいに森の影に古い塔が見えたんだ。

「しめた、町だぞ」

これいじょう雨に濡れるくらいなら、どこか雨宿りのできそうなところに行こう、というのが全員一致の意見だったから、みんな急いでそっちに行ったんだ。ところが近くに行ってみると、町の住人は少ないらしくて、灯りもなく城門もわずかに開いてる。だけどこれはおかしいな、なんて考えは全然わかなかったね。

「門が開いてるなら、中にすんなり入れるからちょうどいいや」

なんていいながら全員が町の中に入った。と、そのとたんに、今まで開いていた町の門が、ギーという音をさせて閉った。

「しまった」

なんていうんじゃ、しゃれにもならないや。門は叩いても押しても引いても開かなかったね。やけにでかい鍵穴があるから、どうやらそれにあう巨大な鍵をさがさなくちゃだめなようだ。まったくなんてマスターだ、などとののしって路地を一歩すすんだら、三人が落とし穴に落ちちゃった！

「町の真ん中に何でピットがあるんだよー」

などと文句をいってたうちはまだ甘かった。そのあとうろついた町の路地はほんとに迷路、途中からあわててマッピングをしはじめたんだけど、最初のあたりがないから元に戻れない。崩れかえた家に入ったみると、中は怪物だらけ、しまいにはワンダリングモンスター（さまよう怪物）まで出てくるんだから、このマスターめ、さては本気だな！

そう心を決めてしまえばこっちもやることは決まってる。ゴブリンのねぐらを襲って、拷問室をさがしだす。そしてそこのゴブリンを倒して、捕まってた人間に質問する。

「あんたはこの町のもんか」

「ええ、そうですよ」

それだけ聞けばじゅうぶんだ。感謝の言葉をいうひまもあたえず、ゴブリンのかわりに、こんどはこっちが拷問をはじめたんだ。

「やい、この町のボスはどこにいるんだ！」

マスターのほうも、まさか拷問をはじめると思ってはいなかったからびっくり。ついつい市長の屋敷を教えてしまう。

さてそこまでいったら話は簡単だ。全員で市長の屋敷を襲う。こいつがペットにドラゴンを飼ってるという、まことにたちの悪いやつだったけど、なんとかドラゴンを倒して屋敷に入ると、突然、広間に灯りがともった。そしてタキシードを着た市長たちがずらりと並んでたんだ。

「おめでとう、あなたたちはみごと試練を乗り越えた」

「なんだと」

「この町の年に一度の祭りだよ。ダンジョン祭りというんだ。昔の勇者の活躍をしのんで、毎年町じゅうをダンジョンにするんだ」

うえー、なんて趣味の悪い町だろう。しかし市長はレベルの高い魔術師だそうで、ぼくらのキャラクターじゃちょっと手がだせない。それにさがしてた物もくれたし。

「あなたたちは我が町の名誉市民だ。記念にこの町の鍵をうけとってもらいたい」

そう、名誉市民におくる巨大な鍵を使って城門をあけて、ぼくたちはその町を出たんだ。

バーズテールはすごかった

まあ、こんな町をダンジョンにするマスターは、(幸いなことに)めったにいないと思うよ。だけど西洋の中世の町は、ほんとにダンジョンみたいなんだぞ。

もともとが京都のような碁盤の目みたいな設計じゃなくて、丸い城壁の中に町を作るから、どうしてもまがりくねった路地ができちゃうんだよね。それに道路といっても、今のように自動車が走ってるわけじゃないから、せいぜい数メートルの幅しかないし、建物は2、3階だてが多いから、ぜんぜん見通しがきかない。しかも貧民街になると、建物が崩れて路地が行き止まりになってたりするから、どこに行くのかさっぱりわからないし、丘を利用してることもあるから、路地をまがってるうちに頂上にでてしまったりすることもあるんだ。

てなわけで今の町並みから思うと、おそろしくゴミゴミしてるのがロールプレイングゲームの町なんだ。だけど口でいっても、なかなかイメージはわかないだろうね。こういったところをビジュアルに見せるのが、コンピュータゲームの使命じゃないかな、なんて思ってたら、なんとそんなゲームがあったんだよね。

残念ながら日本の機種にはまだ移植されてないけど、アメリカのエレクトロニックアーツ社の『バーズテール』というゲームがなかなかすごいんだ。このゲームは以前にもちょっと紹介されたけど、パーティは町の中のどこかに隠されたダンジョンを探して、中世風の町をうろつきまわるわけだ。

ところがこの町並みがよくできている。狭くて、ごちゃごちゃと曲がりくねっているんで、なるほど中世の町のイメージをつくり出してる、などと感心したもんだ。しかも昼と夜の区別があって、昼間は明るい空が、夜になると暗くなる。しかも、なんと星までまたたいてるんだぞ。まあ、さすがに町の地図はついてるからダンジョンというわけではないんだけど、怪物はうろついてるし、地上だけでもなかなかきびしいゲームなんだ。はやく日本版がでてこないかな。

商売は広場で

さて、きみのキャラクターが町に出入りするのには、二つの目的があるはずだ。そう、ひとつは冒険の準備をするためで、もうひとつは手に入れた宝を売りさばくためだよね。町は商業が盛んだから、すぐに商売になるだろう、なんて思ってると、あれ、店がどこにもないや。れれれ？

じつは今のように、商店がずらりと並んでいるなんていうのは、ずっと後の時代の話だよ。じゃあ商人はどこにいるかというと、町の広場に露店を出してるのがあたりまえだったんだ。いまでもアラビアのほうじゃバザーといって、こういった露店市の習慣が残ってるんだからね。

それには昔は冷蔵庫なんかないから、食料品は乾燥させたもの以外は店では売っていないよ。新鮮な野菜や魚はほとんど行商で売り歩くんだ。さて、この食料品の商売で、いちばん簡単にできるのは何だか知ってるかい。答えは水売り。まあヨーロッパじゃどうか知らないけど、暑い国では飲み水を売りあるくのは貧乏人の商売らしいんだ。

まあ店も無いことはないけれど、そこは道具作りの職人が、自分の作った品物を売っている店ぐらいだったんだ。しかし、今から思うとさみしい町だっただろうね。

もっともこういった知識は、常識として知ってればいいんで、なにも全部の町に商店がない、というわけじゃな

いから勘違いしないでね(実際のゲームでは、ちゃんとお店がありますからね)。なにしろこの連載は、いちおうはロールプレイングゲーム講座なのですよ。

勇者の生活

どの町でも必ずあるのは酒場だろうね。命よりも酒が好きな連中はいつの時代にもいるからなあ。あっ、それからちょっとヤバイ商売（自分で想像しておくれ）も、そうとう昔からあったらしいね。

そういえばウィザードリーをやった友達から、なんとなく聞かれたことがあったっけ。なんでキャラクターたちは全員がギルガメシュの酒場にいるんだろう。どいつもこいつもよっぽど飲んべなのかな、なんてね。

でもね、昔は酒場と宿屋はいっしょの店だったんだよ。宿屋の一階の土間にテーブルをおいて、そこがレストラン兼用の酒場になってるんだ。だから勇者たちが酒場にいるのも、べつにおかしくはないんだ。今でも中国ではホテルのことを「何とか飯店」というんだぜ。

もっとも町の暮らしが長くなると、キャラクターたちも別なところに住む場合もある。ぼくの知ってるあるグループでは、キャラクターたちがぼろアパートを借りて住んでるらしい（この時代だから長屋かな)。そこには美人の管理人がいて、そう、そこの名前は一刻館というんだそうだ。

いくら美人の管理人さんがいても、一刻館じゃ感じがでないよー、という人は、お金をもうけて家を借りるか買うかするんだろうね。最初のうちは屋根裏部屋を借りて、だんだんと広いところに移るんだ。もっとも冒険に出てるあいだは住まないんだから、家なんかどうでもいい、といった考えもあるけどね。

ただ、だんだん財宝がたまってくると、こんどは泥俸が怖くなるぞ。宝石なんかに換えてしまえば、全財産を身につけて冒険に行くこともできるけど、何かのひょうしになくしちゃったら悲劇（喜劇かな）だよ。だからダンジョンズ&ドラゴンズ®では、レベルが高くなったキャラクターは、財産を守るために自分の城を建てるんだろうね。

ところがこれも大きな矛盾があるんだよね。というのは財宝を守るために城を建てると、その建設費用でいままでためた財宝はスッカラカンになっちゃうからさ。残ったのはなにも入ってない巨大な財宝室だけ。そこで勇者は蔵に入れる財宝を求めて、また新たな旅にでるのでありました。

おっと、町の話から城の話に脱線しちゃった。それじゃ町での商売の話はまた次回ということにしましょうか。

プレゼント付き

ファンタジーアート

▲富士見書房刊、A4変型 2,800円

ついに出た、これがロールプレイングゲームの世界だ。なーんて感じで発売されたのが、このファンタジーアート。ダンジョンズ&ドラゴンズ関係の本や雑誌に発表されたイラストの中から、特に厳選された作品ばかりを集めた傑作集だ。

なんといってもこの本は、いままでよくあったモンスターカタログの挿絵とはちょっと違うぞ。なにしろ最初から絵の作品として書いてるから、構図がはるかにダイナミックなんだ。しかもほとんどがカラーだから、ファンタジー世界のイメージを知るには最高じゃないかな。おすすめします。

というところで、今回はなんとこの本を5冊も読者にプレゼントとしますよ。応募方法は180ページを見てくれ。

Question ●僕は『アステカⅡ 太陽の神殿』をやっているのですが、なんとかいけにえの泉にある隠しトビラまでは見つけることができたのですが、どうしてもそれを開くことができません。クロ先生、どうかよろしくお願いします。

〈青森県弘前市・神田純二〉

Answer ●いけにえの泉の秘密のトビラの開け方は、泉にある2つの像に関係があるんだ。片方の首をまわすとトビラが開き、もう一方の首をまわすと永遠にトビラが……、というわけ。

Question ●はじめましてクロ先生。僕はX1版の『太陽の神殿』をやっていますが、カスティーリョの財宝も取り、戦士の神殿のアイテムも取り、高僧の墓、尼僧院のアイテムも十分に取りました。しかし、ここからちょっと分からないのです。友達に聞いたのですが、いけえにえの泉に秘密の扉があるというのですが……。あるのでしたらぜひ教えて下さい。あと、神殿跡である物を置いてある物を使えば何か起きるそうですが……。どうかヒントを教えて下さい。

〈富山県富山市・芝田肇〉

Answer ●秘密の扉をだすためには、まずいけにえの泉の水をぬいてみよう。水をぬく鍵は、宝物庫の地下にあるとだけ言っておこう。あと、神殿跡でのことだけど、これは置くべき物だけを教えてあげよう。それは、銀の香炉だ。何を使うかは自分で考えてみてくれ。

Question ●私は今、『クリスタルプリズン』をやっていますが、机の引出しが開かないのです。何かにひっかかっているらしいのですが？ 教えて下さい。

〈兵庫県神戸市・野本貴子〉

Answer ●引出しがひっかかっていてどうしても開かないなら、頭にくるだろうね。ところで頭にきたらどうするかな。私なら、けったり、なぐったりするけどね。

Question ●僕はPC8801で『賢者の遺言』をやっていますが、ホテルの中の客室のドアをなかなか開くことができません。いろいろやったのですが……どうか教えて下さい。

〈三重県津市・河合啓之〉

Answer ●ホテルの中の客室のドアは、ただのカザリだと思えばいいよ。気にせず前に進もう。

Question ●黒先生、僕はPC8801SR用の『マカカーラ』をやっていますが、ぜんぜんレベルが上がらなくて困っています。どうやってレベルを上げるのですか。それから山寺に入ってからのマップがまったく分かりません。どうかマップを教えて下さい。それからGOUを下げる方法を教えて下さい。よろしくお願いします。

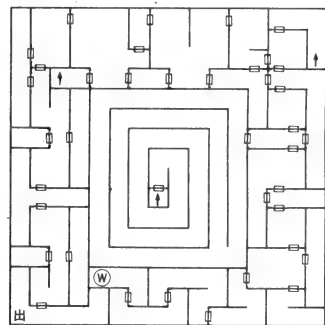
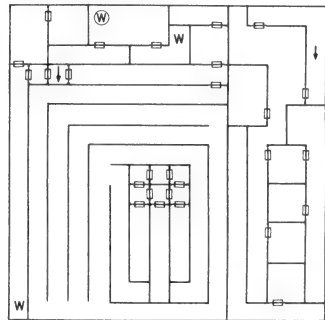
〈兵庫県神戸市・塚川欽也〉

Answer ●塚川くん、レベルは敵をたくさん倒して経験をかせいでいれば、かならず上がるよ。根気よくがんばって。あと、GOUの下げ方だけど、農民にお金をあげたり、ある特定の化物を倒せば下がりますよ。とにかくGOUを下げるためには、やさしい人間になろうということ。マップはつぎのとおり。

◉ヤマデラ1F

◉ヤマデラ2F

Question ●僕は、『カサブランカに愛を』で廃屋に入れません。いろいろやったのですが、ダメでした。どうか教えて下さい。

〈神奈川県横浜市・小森淳二〉

Answer ●この廃屋に入るには、釘抜きが必要なんだ。さて、大工さんは釘抜きをふつうどこに入れているかな？ これがヒントになるはずだ。

Question ●今、PC8801で『妖姫伝』をやっているのですが、2回目の洞窟のシーンで武士の幽霊に話しかけると殺されてしまい、ゲームオーバーになってしまいます。ここのシーンでは、何をすればいいのでしょうか？　クロ先生、よろしくお願いします。

〈千葉県千葉市・山田哲也〉

Answer ●キミはこのシーンの前に夢の中でお姫様に会っているはずだ。夢の中のお姫様は何か欲しがっているように見えたよね。じつはお姫様は大事な物をなくしてしまったのだ。キミならそれが何か分かるはずだから、それを渡せばいいんだよ。

Question ●クロ先生こんにちは。さっそくですが、88SRの『道化師殺人事件』をやっているのですが、AVGになれていないので（RPGばかりやっていたので）、持ち物がぜんぜん集まりません。あるところのタンスを動かしたいのですが、金テコが見つかりません。どこにあるのでしょうか？　ちなみに持ち物は団長の絵、ノート、鍵、手帳、ナイフ、バケツ、お金、お酒です。どうかよろしくお願いします。

〈群馬県伊勢崎市・暮秀樹〉

Answer ●暮くん、廃屋のあるところは知ってるよね。ところでその廃屋はよ～く調べたかな？　奥の方に……。

Question ●はじめましてクロ先生。僕はPC88FRで『太陽の神殿』をしています。ところで戦士の神殿で、ジャガー像のうしろの壁の、中央にある穴の中に鍵が入っているのですが、それはどうしたら取れるのでしょうか。お願いいたします。

〈徳島県鳴門市・楠善貴〉

Answer ●この穴はとても深い。その奥にある鍵を取るには、あるところで手に入る物が必要なんだ。ちなみにここの鍵は鉄だから、磁石みたいなものを使えば意外にかんたんに取れるぞ。

Question ●僕は今、『は～りぃふぉっくす・雪の魔王編』をやっているのですが、氷の城に入れません。どうすればトビラを開けられるのですか？　どうか教えて下さい。

〈神奈川県南足柄市・實方誠一郎〉

Answer ●この氷の城のトビラを開けるには、ある仏像の上に葉っぱを置いて、そしてある呪文をかけると出現するアイテム、それが必要なのだ。

Question ●クロ先生、僕は『アルファ』をやっているのですが、ショップで盗んだタイマーや酸素マスクの使い方が分かりません。どこで使うのでしょうか？

〈東京都杉並区・中村一夫〉

Answer ●酸素マスクのほうは使い道はないけれど、タイマーはあるアイテムの作動時間を遅らせるためにぜったい必要なもの。だから、これはだいじに持っておこうね。

Question ●今、『ロマンシア』をやっていて、巻物で姫を助けようとしても、「のろいがかかっている」とでてきて巻物が使えません。天上界の人にも洞くつのじいさんにも巻物ののろいを解いてもらいましたが使えません。どうしたらいいのでしょうか？　もしかして、僕の持っている巻物はニセモノなのでしょうか。もしそうなら、ホンモノはどこにあるのか教えて下さい。機種はX１です。

〈福島県相馬市・根元圭二郎〉

Answer ●まずホンモノの巻物だが、これはいちばん奥にいる人がくれるものがホンモノだ。そして巻物の呪いをとくためには、大きい湖の右側にいる人、天国の入り口の２人、天国のいちばん上にいる人、といった順番でまわってみよう。のろいは解けているはずだ。

Question ●私は今、『トランシルバニアⅡ』をやっています。このゲームは絵を書くのがとても早いので、大変楽しく遊べます。ところで落とし穴に落ちてしまったのですが、落ちたところの前にあるトビラがボタンを押してもナゾナゾを解いても開きません。どうすればトビラを開けられるのでしょうか。

〈広島県広島市・三浦賢治〉

Answer ●キミはここまでに魔法の呪文を１つくらい聞いているはずだ。このトビラを開けるには、その呪文を唱えればいいんだ。この呪文を知らないとしたら、それを聞く場所のヒントは、城だよ。

Question ●クロ先生、どうかどうかお願いします。僕は今、『ファンタジー』をやっています。そこでどうしても見つからない物があります。ルーンのことです。「AIR、WATER、FIRE」は見つかりました。でも「EARTH」だけが見つかりません。「EARTH」はどこにあるんでしょうか。どうか教えて下さい。ちなみにSCOREは60点です。

〈千葉県船橋市・伊藤正秋〉

Answer ●「EARTH」のルーンは、TWON2の近くの洞穴にあるぞ。しかしそれを取るには、鍵が……。あとはやってみてくれ。

送り先

〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷1丁目ビル6F コンプティーク編集部「RPG&AVGお助けコーナー」係。

連載その21　　**先江　進**

AGVの早や解き大会が行われるという、夢みたいな夢のお話。本当にこんな大会があるといいな、なんて空想しながら作ってしまいました。

日本AVGトーナメント

――前　編――

河野五郎は大のAVG・RPGファンであり、早や解きの名手でもあった。ゲーム仲間の中にあっても、いつも彼はヒントをせびられていた。

「五郎、あの“ニューヨーク殺人事件”でさ、犯人が使った凶器ってのが、いくら探しても見つからないんだけど」

「庭をよく見たかい良夫、植えたばかりの花があったろ。‘植えたばかり’って表現で気がつかなくっちゃね」

「“リンクの冒険”でさ、所々にリンクが1アップするリンク人形が出てくるけどさ、いったんそれをとったあとでコンティニューとかセーブすると、もう同じとこへ行ってもリンク人形が出てこないんだよね」

「馬鹿だな晴彦は。リンク人形をいっぱい集めたらどんどん歩きまわってマップを集めたり、何がどこにあるか調べるだろ。それをリンクが全部死ぬまでやる。そしたらいったん電源を切ってプレーしなおすんだ。これならリンク人形は元のままだから、またあとで情報集めのときに使えるじゃないか」

「いやっ、さすが五郎だね。ところでさ、コンプティーク今月号のＡＶＧトーナメントの記事見た」

「ああ、もう申し込んだよ」

「えっ、五郎が出るんじゃオレ達が出てもしょうがないや」

第１回ＡＶＧトーナメントには、多くの一流プレイヤーが申し込んできた。ＡＶＧ作家の先江進も名を連ねていた。

４月12日会場のホテルサンルートの入口には、パネルを組み合わせて作った迷路が出場者と観客を迎えた。迷路をぬけた所に「アドベンチャーの世界へようこそ」と書かれた幕が張られていた。

出場者は午前中、隣接する東京ディズニーランドを歩きまわり、各所に隠された７種のＡＶＧカードを集めて、受付に提出しなければならなかった。この予備戦だけで、出場申し込み者の203名のうち、20名が脱落した。スペースマウンテンに乗って気分を悪くした人。ディズニーランドの方が面白くなって、トーナメント出場をやめてしまった人などが含まれていた。

五郎は受付で７枚のＡＶＧカードと交換に、ネームタグと記念品の入ったケースをもらい、会場であるマグノリアルームへ入った。そこにはコンピューターがたくさん並び、隣が見えないように板で仕切られている。彼は所定の13番のコンピューターの前に座り、５分後の開始時間を待った。

開始時間になると、なんのセレモニーもなく、突然コンピューターが作動し、画面にメッセージが現れた。

> **あなたの冒険はいま始まった。第１次予選は、ただ４つの扉を通過することにある。20分以内に解けた人だけが準決勝ラウンドに進むことができる。なお、ゲームはセーブしたりロードするコマンドを使用できる。**

あなたは第１の部屋にいる。北の方向に扉がある。

―トビラヲ　オス

ＯＫ。扉が開いた。

―キタヘ　ススム

ＯＫ。第２の部屋に入った。北の方向に扉がある。南の扉が自動的にしまった。

―キタノトビラヲ　オス

開きません。鍵がかかっています。

―カギヲ　ツカウ

あなたの鍵の番号をキーインしてください。

> **問題１**
>
> **どうすれば五郎の鍵の番号がわかるだろうか。**

―4285

ＯＫ。鍵がはずれた。

―キタノトビラヲ　オス

ＯＫ。扉が開いた。

―キタヘ　ススム

ＯＫ。第３の部屋に入った。南の扉が自動的にしまった。東と西と北の方向に扉がある。

―○○○○　○○○○○←①

ＯＫ。

―ヒガシノトビラヲ　オス

ＯＫ。東の扉がひらいた。

―ヒガシヘ　ススム

ＯＫ。西の扉が自動的にしまった。西以外扉がない。

―ニシノトビラヲ　オス

いちど閉じた扉は２度と開かない。あなたはこの部屋に閉じこめられてしまったのだ。

―○○○○　○○○○○←②

ＯＫ。あなたは第２の部屋にいる。

―ニシノトビラヲ　オス

ＯＫ。西の扉が開いた。

―ニシヘ　ススム

ＯＫ。第５の部屋にはいった。東の扉が自動的にしまった。北の方向に扉がある。

―トビラヲ　オス

扉は開きません。

―○○○○　○○←③

ＯＫ。北の扉が開いた。

―キタヘ　ススム

ＯＫ。あなたはゴールの部屋についた。所用時間５分。おめでとう、あなたは予選ラウンドを通過した。

ディズニーランドでの予備戦通過者183名のうち、20分以内に予選ラウンドを通過できなかったのは、たった13名だった。その中の１人、先江進氏は、「問題がやさしすぎて、私にはむずかしすぎました」という不可解なコメントを残して、会場を立ち去って行った。準決勝ラウンドは、２題のショート問題に挑戦するものだった。

ショート問題１

船はオバール湾の中央にある小島をめざし、東から西へと進んでいた。小島には麻薬組織の隠れ家があるのだ。ベルリナーは船にしのびこみ、救命ボートのカバーの下に隠れたまではよかったのだが、クシャミをしたのがいけなかった。通りかかった男に見つかって、いまは船倉の小部屋に監禁されている。部屋を見渡すと、テーブルの上にウィスキーの空（から）の小瓶があるのに気づいた。ベルリナーは警察あてにメモを書いて、表書きに「このメモを見つけた人は警察に届けてください。10ドルはお礼です」と明記し、10ドル紙幣とともにウィスキーのポケット瓶につめ、しっかりとフタをした。

―ウミニ　ビンヲ　ナゲル

ＯＫ。瓶は潮流に乗って東から西に流れ始めた。

小島に着くと、ベルリナーはすぐに小島の西端にある小屋に閉じ込められた。窓から外を見ると、すぐ下に海が広がっている。この窓から逃げるわけにはいかない。

しばらくすると男達がどかどかと入ってきた。１人の男がウィスキーのポケット瓶を見せながらいった。

「馬鹿やろ、こんなメモを警察にわたそうとしやがって」

胸を貫通した１発の弾丸で、ベルリナーは死んだ。

GAME OVER

五郎はすぐに間違いに気づいた。はじめに、

―ウミニ　ビンヲ　ナゲル

というコマンドを入れたのが間違いで、まず、

―○○○○○　○○○　○○○←④

とインプットした。そして小島の小屋に閉じ込められたときに

―○○○　○○○　○○○←⑤

としたのだ。こうして、浜にたどり着いた瓶が無事警察に届けられて、五郎はショート問題１をクリアできたのだ。

ショート問題２

ジョニーはいまいるドルドラ宇宙ステーションからスクート宇宙ステーションに行くのだが、とちゅうにある第１スペースポートと第２スペースポートを経由する必要がある。ただし、宇宙ステーション、そして第１、２スペースポートにおいても燃料を得ることができないので、今あるエネルギーをチェックした。スペースフライターのエネルギータンクは420単位を示しており、予備のタンクは満たん（1000単位）であった。

―フライターヲ　スタートスル

ＯＫ。足元から出るジェット噴射と頭部から出る方向安定噴射とによって、ジョニーは第１スペースポートに向けて飛び立った。

第１スペースポートに着地したとき、エネルギータンクの残量警告ランプが点滅していて、120単位しか残っていない。

―タンクヲ　トリカエル

ＯＫ。

―フライターヲ　スタートサセル

ＯＫ。ジョニーは第２スペースポートに着いた。

―タンクヲ　ミル

ＯＫ。残量は600単位を示している。

―フライターヲ　スタートサセル

ＯＫ。スクート宇宙ステーションが目の前にせまったとき、エネルギーが切れ、フライターが止まった。ジョニーはコントロールを失い、永遠に宇宙をさまよい始めた。

GAME OVER

もういちどプレーしますか。

―ハイ

五郎はすぐに自分の間違いに気づいた。プレーしなおしてまずドルドラ宇宙ステーションを出発する前に、

―○○○○　○○○○○←⑥

とキーインし、そのあと適切なコマンドを続けて問題をクリアした。

準決勝ラウンドを通過したプレイヤーは、五郎を含めて43人にしぼられた。はたして決勝ラウンドで五郎達を待ち受けるのは、どんな問題だろうか。いま第１回ＡＶＧトーナメントの決勝ラウンドが始まろうとしている。

―次号に続く―

ここまで手に入ったものといえば、そう、これしかない。記念品の入ったケースなのだ。ここに鍵が入っていて番号が分かるのだ。

ブラインドコマンドの正解

1．ゲームヲ　セーブスル
2．ゲームヲ　ロードスル
3．トビラヲ　ヒク
4．宿題A
5．ウミニ　ビンヲ　ナゲル
6．タンクヲ　トリカエル（それぞれの移動に必要なエネルギーを計算すれば分かるよね。）

解決編

誌上体験アドベンチャー《2月号》

失われた記憶 ―前編―

カウンターにすわり、ハロルドを待つことになった主人公、ブキャナン。しかし、彼はハロルドなる男がどんなやつなのかまったく覚えがない。しかし、ここで会わなければ自分の記憶が……というわけで、ブラインドコマンド⑬が問題だったよね。

ずばり答は

―カミヅツミヲ　オクでした。ハロルドとは物(ぶつ)の受け渡しで会うことになっているのだから、その物＝紙包をカウンターの上に置いとけば、ハロルドもすぐにそれを見つけ近づいてくるというわけ。分かってもらえたかな！

今回はわりと簡単だったのかな。正解率は90％以上だったよ。これからはもう少し難しい問題を出そうかな。さて、正解者の中から抽選の結果、福岡県福岡市の高城健一郎くん、愛知県名古屋市の三浦真一くん、高知県室戸市の川島浩二くん、他2名にコンプティークのオリジナルTシャツが当りました。多数の応募、どうもありがとう。これからもたくさんの応募を待ってますよ。

宿題と応募方法

今回の宿題も2つ。応募者の中から正解者には、抽選で5名の人にコンプティークのオリジナルTシャツをプレゼントするからね。なお、3月号の解決編は5月号で、今号の解決編は6月号で発表します。

宿題A

ブラインドコマンド④を答えてくれ。海流の方向に注意してみれば、何故見つかったかは分かるよね。そうすると、どうすればうまくいくかな……。

宿題B

キミのつくったショートショートのアドベンチャーを募集します。400字前後の作品で、答、そしてキミのコメントもそえて応募してくれ。また優れた作品をまとめて、誌上で発表しますよ〜。

聖（セント）エルザ クルセイダーズ

ACT 1
Crusaders（クルセイダーズ） Debet（デビュー）!

Concept & Script: KROUDO MATSUGAE
Visual Work: BLACK POINT

春一番吹きあれる聖エルザ学園にあらわれた4人の乙女。はたして彼女らの実体は？　気合い十分で登場した新感覚学園ミステリー『聖エルザ・クルセイダーズ』いよいよスタートだ！

St. ELZA CRUSADERS

CAMERA EYE —1— 桜の花の散る下で

カメラ・アイがはるか上空からうすいもやに煙る東京の中心部を映しだしている。

新宿の高層ビル群、神宮の森、赤坂離宮……カメラは徐々に手前に引いていく。それにつれて被写体は大きくなり、車の流れや歩道を行く人々の動きも見えてくる。大きな広告塔の文字はもう読みとれるほどだ。

谷のようにくぼんだ皇居の外濠。その土手に沿って植えこまれている桜は満開。平日にもかかわらず、その下には花見の人々が列をなしている。

音声が入る。遠い車のエンジン音、クラクション、濠の下を横切る地下鉄の音等々。

カメラは土手を越え、通りをはさんだ高いレンガ塀の中に入っていく。

画面のほぼ真下にふたつの黒い頭が見える。ひとつはレンガ塀にもたれ、もうひとつは右に左にとせわしなく動いている。その頭がくるりとまわると、一瞬、濃紺の傘がパッと開くように見えるのは、セーラー服のスカートがひるがえるためだ。

カメラはずっと接近する。塀にもたれている人物のほうに、もうひとりがツカツカと歩み寄っていく。

と、そこでいきなり音声が切りかわる。都会の喧そうはぷつりと途切れ、一陣の風の音。

同時に、映像が人の視線の高さになる。塀にもたれた背の高い少女の上半身を真横からとらえる。そのむこうに、歩み寄ってきた少女がドサッと投げだすように塀に体をあずけ、寒そうに体をさすりながらしかめた顔でこちら側の長身の少女を見上げた。ふたりの身長差は30センチ以上もある。

(少女A)「寒いなァ。いつまで待たせる気かしら。約束の時間、とっくに過ぎてるわよ」

(少女B)「もうすぐ来るさ。アタイたちに会うより重大な用事なんてあるわけないかんな……」

(少女A)「あんた、そんな恰好でよく震えないモンねえ」

(少女B)「おまえとは鍛え方がちがうんだよ。真冬じゃあるまいし、パンダの縫いぐるみみたいに着ぶくれてられっか。みっともない」

(少女A)「暴れすぎて神経切れちゃったんじゃないの？」

(少女B)「なんだとォ。てめ、このっ、もういっぺん言ってみろ！」

大柄な少女Bがふくらんだ通学カバンを軽々とふり上げた。少女Aはあわてて逃げようとする。

(声)**「キャーッ！」**

(少女B)「バカっ、そんなに大声だしちゃまずいぜ。あたいたちがいっしょにいることは秘密なんだゾ」

カバンを地面におろし、声をひそめて言った。駆けだそうとしていた少女Aは、ピタリと立ちどまる。

(少女A)「今の、あたしじゃないよ……。あっち、体育館の裏手から聞こえたみたい」

(少女B)「なんだって？」

背の高いほうの少女は、そっちをキッとにらむと、いきなり駆けだした。

(少女A)「ち、ちょっとォ？　ここにいなくていいの？　しかられても知んないよ。待って、あたしも行くゥ。置いてかないでヨォ！」

必死でBのあとを追う。

カメラはそのままの位置でゆっくり上昇し、遠ざかっていくふたりをどこまでも見送る感じ。古い校舎の景観がだんだん視界に入ってくる。土手のほうから風で吹きあげられてきた桜の花びらがカメラの前で舞い、そのまま画面を通りすぎていく。ふたりの姿はもう見えない。

——フェイド・アウト。

CAMERA EYE 2 扉のむこうに

カメラ、校舎の間を進む。人の視線の高さ、人の歩行のテンポで。画像のわずかな揺れはその人物の不安そうな足どりと定まらない視線を表す。

角に来て立ちどまる。前方は中庭。ポプラの立木は冬枯れたままで、ゴツゴツした枝をむき出しにしている。

コツーンと物音がひとつ、校舎に反響し、静けさと無人のようすを表す。

しばらく立ちどまったまま、カメラはゆっくりとパンする。人がいないかどうか確かめようとしているからだ。

校舎の濃い影がさしている部分の壁のズームアップ——そこには窓もなくあきらかに無人。

壁側からの望遠ショットに切りかわる。光の中に立ちすくんでいるセーラー服の少女（前の場面のふたりとは別人）がまん中に小さく映っている。表情はわからない。

少女Cは意を決したように方向を変えて歩きだす。

と、その瞬間、またカメラは少女Cの視線にもどる。背後から遅い午後の日光をあび、影が前方にのびていく。一歩ごとにカサコソと足元で音がするのは、あまり人が立ち入らない場所のため、冬を越した枯れ葉がそのままになっているからだ。

前の桜の場面との関連で、このときが冬にたちもどったような肌寒い春の午後であることがわかる。

少女Cの影が眼前の壁に立ちあがり、足音が止まる。行きどまりだ。視線は壁づたいに左に移動する。半開きの古い木のドアが正面に来る。風のために、それがまたわずかに手前に開きかかる。ドアがきしむ音。

「キャーッ！」

中から女の悲鳴があがる。前の場面と同じ声だが、天井の高い建物の中に長く延びている廊下に反響して、ずっと大きく聞こえる。

少女Cは思わずドアの中に踏みこんでいく。中はみがきあげられたコンクリートの廊下で、彼女の小刻みな足音がひときわ高く聞こえる。少女Cは、明るい屋外からいきなりうす暗い校舎にとびこんで方向感覚を失ったのと、自分の足音の意外な大きさに驚いたのとで、すぐに立ちどまってしまう。

あたりを見まわすと、胸を手で隠した裸の女性がじっと自分のほうを見つめているのに出っくわし、少女Cはギクリとして身を引く。が、それはポスターで、『新入部員歓迎！　写真部』と余白にマジックインキで書きこまれている。

落ち着いて部屋のネームプレートを見上げると、『写真部』となっている。その隣は『文芸部』、向かいは『書道部』とある。

少女Cはここがサークルの部室棟であることを納得し、足音を忍ばせてさらに数歩進む。廊下の電灯はすべて消えており、どの部屋からも光はもれてこない。下校の刻限はとっくに過ぎているのだ。

少女Cは何かを聞きつけて足を止めた。目だけが暗がりの中をあちらこちらと不安げに動くのを、カメラが下方からアップでとらえる。

「ううう……」

うめき声がする。少女Cはハッとして前方を見つめる。どこかのドアが開き、廊下の先がわずかに明るんだ。そしてその中に何かを重そうにかかえた人影が消えていこうとしている。その陰になってちらりと赤とグリーンのチェック模様が見える。最後にズルッと引きずりこまれたのは、はっきりと白いソックスとわかる。

「イヤぁ……」

こもった声。抵抗する物音。

「礼子さん！」

少女Cは叫んで走りだす。

その声を聞きつけたのか、明かりのもれているドアが急いで閉じられようとしている。

そのときだ。少女Cは、何かに激しくぶつかる。

画像が急に大きく揺れ、すぐにカメラが横からのアングルに切りかわる。スローモーション。少女Cの足がもつれ、前につんのめっていく。それをおいかけるように、ガラスの破片がふりかかっていく。

倒れた少女Cの顔のアップ。髪のはえ際から額にすっと血がひと筋つたい、表情が苦痛にゆがむ。

CAMERA EYE 3 三つの足音

「ガシャーン！」

　ガラスの割れるけたたましい音とともに画面が切りかわる。画面に背の高い少女Bが飛びこんでくる。今の音を聞きつけて止まる。

(少女B)「チクリン、聞いた？」

　ふり返ると、うしろから息を切らせながら小さな少女Aが駆けつける。

(少女A)「うん。サークル棟よ！」

　ふたりは目を見かわしてうなずきあい、サッと別々の方向に走りだす。カメラがいっきょに反対側の校舎まで引き、分かれていくふたりをとらえる。少女Cが立ちどまっていた中庭だ。

　カメラ切りかわって、長いストライドで落ち葉を踏んでいく足元を追う。

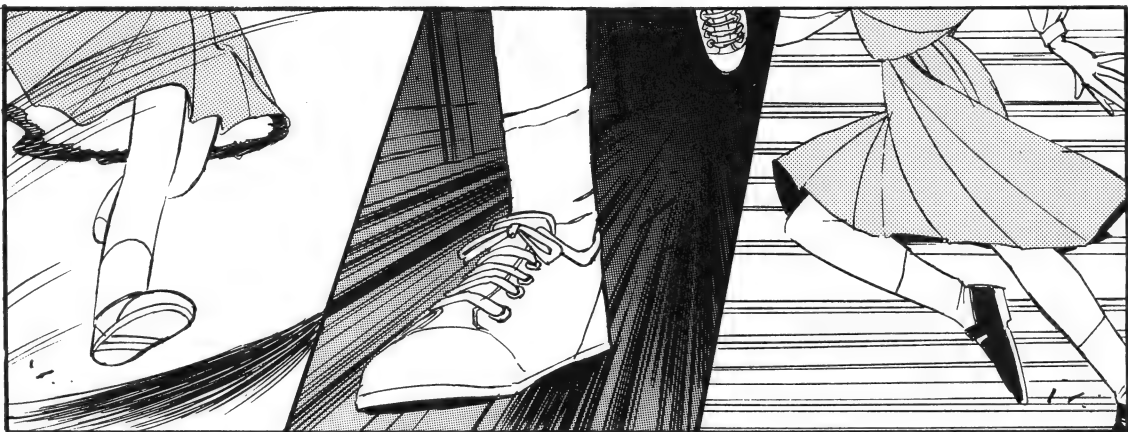
　カメラ、さらに切りかわって、砂利の上を細かい歩幅で走る足元を追う。

　カメラ、こんどは倒れた少女の頭ごしに廊下の前方を見通すアングル。遠くからコンクリートの廊下を走る音がかすかに聞こえてくる。

　長い足、開きっぱなしの木のドアの前で一瞬仁王立ちになり、すぐさま廊下に走りこんでいく。小さな足、別のドアを開いて建物の中に駆けこむ。

　廊下の奥からの足音、はっきり聞きとれるようになる。それに前のふたつの足音が混じりあい、どんどん高まっていく。緊張感と音量が最高潮に達して、いきなりパタッと止まる。

　その瞬間、カメラは倒れている少女のそばでバッタリ出会った三つの足を映しだす。上半身は見えない。

「滝沢さんは？」

「グワーン！グォーン！
ガラーン！ゴローン！」

　突然の大音響が、天井の低い小さな部屋を揺るがせた。それは、音というより、空気の固まりが体じゅうに時速数百キロでぶつかってくるような衝撃だった。わたしは手で耳をふさぐこともできず、必死になって歯を食いしばった。背の低い女の子なんか、気が狂ったように悲鳴をあげてるけど、それだって、かすかにしかわかんない。

　文字どおりの音の嵐が通過したあとしばらくして、消えてしまっていた太いロウソクにやっと火がつけられた。だけど、耳の中がキーンと鳴っていて、三人の声も聞きとりにくい。

「だ…ら、言った…ない、アラーム付きの時計…っとけって！」

「カバ…中に…わよ。けど、事件…きちゃっ…っかり忘れ…のよ！」

「チク…、あなた、サ…グラス！」

　背の低い女の子は、あわてて床からサングラスを拾ってかけた。

　わたしはその顔をシッカリ見てしまった。たしか礼拝のときに、高二の列の一番前にいた女の子だ。おしゃべりしてて神父さまににらみつけられていたっけ……。

　でも、そんなことよりわたしは、大柄な少女の乱れたえり元から垂れさがっているものを見て、もっとビックリした。

　三人がハッとわたしのほうをふり返った。わたしは、思わずそこに見たもののことを口走ってしまったらしい。大柄な少女があわててそれを胸の中に押しこんだ。

　わたしと三人の間に、火花の散るようにニラミ合いが続いた。

　耳がまだよく聞こえないことをさいわいに、ガマンが限界にきたわたしは一方的にまくしたてた。

「その五角形のペンダントは、わたしのものよ。あんたたち、何者か知らないけど、泥棒までやんのっ！」

　大柄な女の子がサッと顔色を変えてなにか怒鳴ったが、口をパクパクさせているようにしか見えない。それに、自分の声が他人のものみたいに思えるのにも勢いをえて、わたしはかまわずに続けた。

「この冬に亡くなったママの、たったひとつの形見なのよっ。それを、よくも、よくも……ほかのものならなんでもあげる。チョッピリだけど遺産だってあるんだから。でも、そのペンダントだけは、お願い、返してちょうだい。どうかお願い……」

　あとはもうことばにならない。両方の目から、涙がとめどなくあふれてきて、なんにも見えなくなった……。

新しい人物、少女Dの声。
（少女Bの声）「いいえ、まだ……」
（少女Aの声）「あたしたち、ずうーっと待ってたのよ、ったくもう……」
少女Dの足が倒れている少女Cのほうに向く。
（少女Dの声）「この子は？　見たことのない顔ね……」
（少女Aの声）「知らなぁい。新入生じゃないの？」
少女AとBの足も少女Cのほうに向く。
（少女Bの声）「あの悲鳴もこの子だろーな。ほかに人影はないし……」
（少女Dの声）「さあ、どうかしら……。あら、この五角形のペンダント」
少女Cの頭のそばに落ちているペンダントを拾いあげる。
（少女Aの声）「滝沢さんのよ、それェ。この子が取ったんじゃない？」
（少女Bの声）「てことは、さっきの悲鳴も滝沢かぁ？」
しゃがんでいた少女Dが立ちあがり、他のふたりにむかって言う。「この子を『開かずの部屋』に運んで。はやく……」
少女たちの足元を映したままフェイド・アウト。

MEMO 1 開かずの部屋

「ン……」
わたしの目がゆっくりと開いた。「……どこ、ここ？」
ロウソクの火がともる円卓を囲んでいた三人がはじかれたように顔を上げ、わたしのほうに歩みよって来た。
「気がついたようね。あなたのお名前は？」
中央の、すらりと伸びた長い髪の女がよく通る声で呼びかけた。
「そっちこそ、先に名乗りなさいよ！」
「おうおう、元気な娘だこと。痛い思いをまだし足りないようだな？」
身長が170センチ以上はありそうな大柄な女がニヤリとうれしそうに笑って、わたしのアゴを指でなぞった。三人とも濃いサングラスをかけてるから、表情がよくわからない分、笑うとものすっごくブキミ。制服着ているところをみると、この学園の生徒らしいけど……。
「言いたくないなら、言わなくってもいーわ。エート、織倉美保、15歳、O型。ただし、この生徒手帳がホンモノなら、の話だけどネ」
変わった髪型をした背の低い女の子が、手に持ったものをヒラヒラさせながら言った。
「わ、わたしの生徒手帳！」
「それともうひとつ、このウマソーなまっ白い本体がモノホンのミホちゃんかどうか、だよナ」
大柄なほうが、竹の物差しでわたしのおなかをピタピタとたたいた。
わたしはビックリして心臓が止まるかと思った。気を失ってる間に、わたしはブラとパンティを残して身ぐるみはがれていたのだ！
そのうえ、両手両足はチェーン付きの手錠で壁にしっかり固定されてる！
「こ、これはなんのマネなのっ！　あなたたち、正気？」
「正気も正気、大マジメさ。滝沢礼子をどこに隠したんだい？　吐かなきゃ、パンティとブラも取っちゃうゾ」
そう言って大柄な女は声をたてて笑った。
「礼子さんなら、わたしのほうこそ彼女の居場所を知りたいワっ！」
「やっぱ、滝沢さんのこと知ってるじゃない。だったら今のうちに正直に言っちゃったほうがイイよ。この子がホンキになったら、大のおとなだってタタキのめしちゃうんだから」
背の低い女の子が、わたしからはぎ取った上着やスカートをあっちこっち探りながら愉快そうに言う。
「だって、彼女とはおんなじクラスなのよォ。それくらい、生徒手帳でわかるでしょ！」わたしはヒステリックに叫んだ。とたんに物差しがビシッと脇腹に入った。
「あんっ……！」
わたしはたまらずうめいた。火のつくような痛みが背中まで走る。
「それじゃ答えになってねえんだヨッ。こちとらの知りてェのは、あたしたちと待ちあわせていたはずのあの子をおまえがどうしておんなじ時刻に探してて、しかも、あの子がどこに消えちまったのかってことよ！」
「わたしだって、礼子さんに呼びだされたのよ」
「そんなはずあねえっ！」
「だって……」
「えーい、じれったいわねェ。もっとビシバシやっちゃいなさいよ、オトシマエ！」
「だ、黙れ！　アタイたちの正体がバレちまうじゃないか、チクリンのアホっ！」
「な、なによー、自分だって今、あたしの名前呼んじゃったじゃん！」
オソロしく体格の違うふたりのつかみ合いがまさに始まろうとした、そのとき――

MIHO――2――団結

「……というわけなの。そして私のお祖父さまが、手にそっと握らせたのがこのペンダントなのよ」
　長い髪の少女は、語り終えて五角形のペンダントを古い円卓の上にそっと置いた。
「あなたが、前学園長のお孫さんだったなんて……」
「ええ、白雪和子よ。みんな『姫』って呼ぶわ。ちょっと照れくさいんだけど、あなたもそう呼んでくださる？」
「姫……」
「アタイは乙島恵利。オトシマエってんだ。強いんだゾ」
　長身の少女が冗談めかして言った。
「あたし、チクリン。小栗まなみが本名だけど、チッこくてカワユイ栗ちゃんだから、チクリンよ。ウフッ」
「てやんでェ。おしゃべりで、ヤバイことを平気でふれまわるから、チクリ屋のチクリンじゃなかったっけ？」
「こ、このォ！　ひとの気にしてることをよくも……」
　またつかみ合いになりかけたところを、姫がスッとみごとに分けた。ふたりはおとなしく手を引っ込め、胸からペンダントを取り出して円卓の上に並べた。三つのペンダントは寸分たがわない五角形だった。
　わたしは返してもらったばかりの母の形見をギュッと握りしめた。
「じゃ、姫、あなたのお祖父さまが今はの際に言い遺されたこと――お祖父さまが亡くなられたら、この学園にとんでもない事件がもちあがるってお話は、本当のことなのね？」
「ええ、騒動とか、破滅ともおっしゃ

MIHO――3――五人目の少女

　翌日の放課後、わたしは姫に言われたとおり、尾行されていないか細心の注意をはらって例の『開かずの部屋』に向かった。
　わたしが昨日夢うつつの状態で姫たちにかつぎこまれたのは、学園のチャペルの上の鐘楼だった。そして、開かずの部屋は鐘楼のすぐ下の隠し扉の中にある。その部屋のカギも、姫がペンダントといっしょに祖父からあずかったものだった。
　姫、オトシマエ、チクリンの三人はもうすでに部屋に来ていた。
「ミホちゃん、やっぱ滝沢さんは来てないのォ？」
　チクリンの問いに、わたしは力なくうなづいた。
　滝沢礼子――彼女はわたしの同級生であり、同時に五つ目のペンダントの持ち主、つまりわたしたちの仲間なのだ。その姿を見たのは、わたしが最後ということになる。
「やはり、彼らに誘拐されたとみてまちがいなさそうね……」
「姫、『彼ら』ってだれ？」
　チクリンが聞いた。
「敵に決まってンだろっ」
「ンなこと、知ってるわよォ！」
「今のところ、それくらいしかわからないわ。でも、敵がいよいよ攻勢に出てきたことはたしか。こちらも、この事件を突破口にしなくては……」
「どうして礼子さんが……」
「彼女はたまたま同じクラスになったあなたのペンダントに気がついて、接触をはかろうとしたんだと思うの。でも、人に見られない場所と時間を選んだのが裏目にでて、かえって狙い撃ちにされたにちがいないわ」
「けど、あたしたちとの待ち合わせに指定したのは、離れたあの塀のところよ。おかげで寒いのなんのって」
「もちろん、ミホが正当なペンダントの持ち主がどうか確認してから私たちに引き合わすつもりだったからでしょ。この部屋でなく塀のそばで、というのも彼女らしいわ。慎重な人だったから……」
『だった』なんて……じゃ、姫は、礼子さんはもうこの世にいないって言うんですか？　そんな……」
　わたしは全身から力が抜けて、ほこりっぽい床の上にクタクタとすわりこんでしまった。
「最悪の事態に対する心がまえだけは、いつでもしとかなけばいけないっていうことなのよ。いい？」
　オトシマエに助けられてようやく椅子に腰かけると、わたしの目をまっすぐに見つめて姫が言った。
　聖エルザ学園一の才女、美少女――今日なにげないふりを装ってクラスメートから聞きこんだ、姫に関する称賛のことばの数々が頭の中をよぎった。(けど、あの子たちは、姫のいちばん重要な資質を見逃してる。姫、白雪和子こそ、本物の闘士なんだ！)

ってたわ。それはそれは、恐るべきことが起こると……」

そのあとをチクリンが引きとった。

「あたしは、姫のお祖父さんの死を知らされたママに言われたの。あんな真剣な顔見たのって初めてよ。『聖グリム学園のためには、命だって惜しんじゃいけない』って。それで去年の秋、いなかからここへ転校してきたの」

「アタイは小さい頃からおふくろに聞かされてたよ。『いつかお役にたつんだよ』ってね。だから、訓練に訓練を重ねてここまで体を鍛えあげたんだ。中学からこの学園だしね。そこいくとチクリンなんざなんの役にも……」

「まったァ、もう！」

「わたしだってそう。そんなに大切な使命のことさえ知らなかったし……」

わたしはうつむいてしまった。

「気にしないで、ミホ――ミホって呼ばせてね――あなたはご両親を外国でいちどに亡くされたんですもの。これからは、私たちを三人の姉だと思って仲よくしてちょうだいね。」

姫がわたしの手を取った。五角形のペンダントが手のひらでキラリと輝いた。

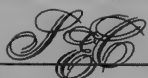
Crusaders Report

ハ～イ、あたしチクリン♡　もう名前覚えてくれたかな？　ことわっとくけど、あたしのニックネームの由来はあくまで『チっこくてカワユイ栗ちゃん』だからね。オトシマエなんかのタワゴトにだまされちゃダメよっ！

さあて、よいよいお待ちかねの推理の時間よ。第一回目の難題は、モチ、あたしたちの大切な仲間、

滝沢礼子嬢がどこに消えたのか、だ。

あたしとオトシマエ、そしてニューフェイスのミホの三人はそれぞれ、昨日姫に調べてくるように言われたことについて、次のようなレポートを提出したの。一生懸命書いたんだから、シッカリ読んで考えてくれなくちゃヤーヨ。それと、本文中の記述も参考にしてネ。ガンバ！

小栗まなみ

聞きこみの天才、チクリンどぇ～す。まず、イッチャン怪しいのが文芸部。なんてったって、カギなんかいちどもかけたことがないっていうんだから、あきれちゃうよネ。まあ、三文青春小説の原稿とデッカイ机以外に取られるほどのモノがないからだろーけど、犯人がつごうよくもぐりこめる部屋だったことはたしかヨ。あと、合わせる番号さえ知ってればだれでも入りこめる錠がついてるのがバレーボール部、アーチェリー同好会、テニス部、チアリーダー同好会、写真部、華道部。カギをふたり以上の人間が持っているのが、生物部、水泳部、演劇部、書道部、ブラスバンド部。カギが一個しかないってのが、バスケット部、パソコン同好会、美術部、茶道部。残りは野蛮なだれかさんの管轄だから、あたし知～らないっと！

でも、走りまわったワリに、こんな情報たいして役に立たないみたい。だって、カギを持ってる本人が犯人だったら、ぜんぜん意味ないもんねー。ア～ア、くたびれた。

つぎはどうかな？　ミホちゃんは、部屋の中から明かりがもれていたって言うから調べてみました。ナント、あの時間は警備のオジさんがサークル棟の電源を切ったあとだから、通路も部室も電灯はつかないはずなの。すると、小型発電機や充電設備をもっている生物部、演劇部、美術部にしぼられるけど、これだって、犯人が準備よくその部屋からあらかじめくすねておいたとか、自分で持ちこんでたってことになれば、どれだけ手掛かりになることやら……トホホ。

ホイから、例のガラスについてだけど、二、三証言が取れたの。いい？　まず、写真部のいたずらトリオっていうのが、だれかひっかけようってんで、通路の交差点までガラスを引っぱってきといたんですって。倒れないように長椅子でささえておいたとは言ってたけど。あと、ひっかかったアホが書道部と美術部にひとりずついたわ。書道部のヤツは腹立ちまぎれに、ガラスの向きをかえといたんですって。たくもう、あきれた連中よね。そのあと、演劇部で新入部員の歓迎会があって、ささえの長椅子をもってっちゃったというの。ほかにもイタズラした者がいるかもしれないから、ミホちゃんがぶつかったときの向きは決め手がないのよう。ンじゃ、バ～イ！

乙島恵利

アタイは道具だてのほうから調べた。まず、この時刻には、サークル棟につづく４つのドアのうち２つは警備員がカギをかけていた。教室棟からの入口は、もちろん主な出入口のスペアキーをほとんど持っている姫が開けて入ってきたんだし、体育館につづく両開きのドアは、体育館側からしか開けられない。アタイとチクリンがガラスの割れる音を聞いたのが中庭だから、犯人はあのとき滝沢をひっかかえてサークル棟のどれかの部屋にいたってことになる。クソっ、あんときそれを知ってたら……。

あのでっかいガラスは、生物部が標本の飾り棚を作るために注文したものだった。サイズは畳２枚分。(あれを突き破ってカスリ傷しかなかったんだから、ミホはまったく運がいいぜ）大工が来るまで部屋の入口のわきに立てかけとくことになってたそーだ。

それから、こんなこと役に立つかどうかわからんけど、おふくろに『ガラスは鏡の代わりにつかえる』って聞いたことを思いだした。ガラスの裏に黒い布か紙を貼って、自分の顔に十分光があたるようにすれば手鏡の代用くらいにはなるらしいんだ。アタイは化粧なんて気色悪いから試したことはないけどな。

ついでに言っとくが、部屋のうち、空手部と新体操部はシロだぜ。なんてったって、どっちのクラブもかくいうアタイが主将とキャプテンをやってる。もちろん、きのうもアタイがカギをかけたんだからな。

織倉美保

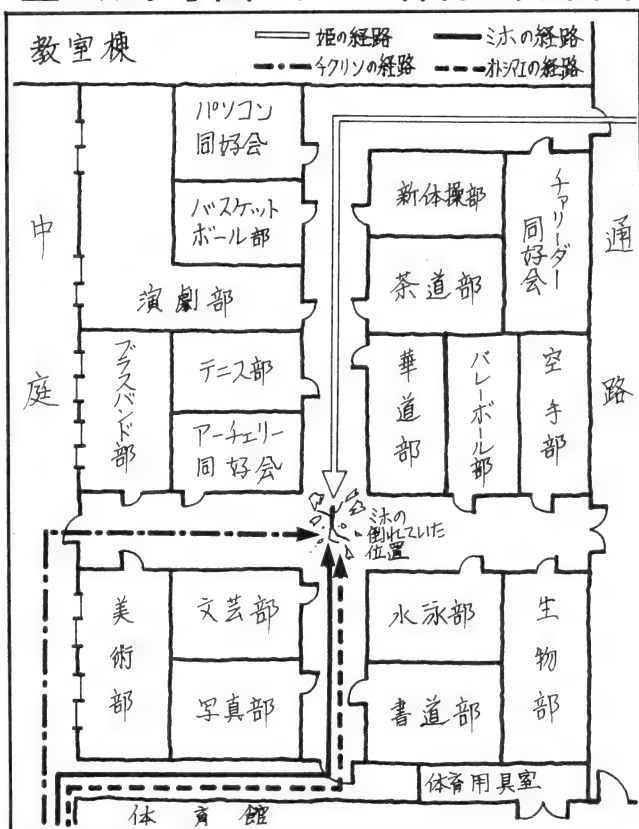
なにしろ初めてでどう書かいていいかわからないので、わかりにくいかもしれませんけど…。

あのう、わたしはいちおう犯人の目撃者だし、調査も不慣れだから、自分の見たことをまとめるだけでいいって言われたんですけど、やっぱり昼休みにサークル棟に行ってみました。もちろん、あぶなくないようにクラスの友だちを誘って。

で、気がついたことは、まず、昼とはいえ、どの部屋の明かりもかなり暗いということです。あのとき見た明かりはもっとずっと明るくて、人工の光じゃなかったんじゃないかって気もしました。確信があるのは、あのドアは、わたしの走っていた進行方向の右手前方に見えたってことです。

それから、ガラスにぶつかる寸前の記憶ですが、明かりの見えた部屋にはまだ少なくとも二部屋分以上の距離、つまり、わたしの走っていた方向からすると、茶道部の部屋のドアか、それ以上の距離があったようです。ですから、あんな厚いガラスが粉々になるくらいのスピードで走ってたんだと思います。

以上です。お役に立てるようなことを書けなくてすみません。

聖エルザ学園　クラブ棟付近見取図

スタジアムに散ったバラ　第六話

解答編

グレアムさんにもおとらないスルドイ推理を聞いとくれ!

アタイは乙島恵利——オトシマエだ。

これは今から数か月前、まだ聖エルザ学園も平隠で、ミホや滝沢は入学してくる前のことだ。

ある日、姫が、事件捜査の予行演習をやろうと言いだした。それがこの『ミステリー倶楽部』だ。

けど、野球のイロハもわかってないくせに、姫の気まぐれにもあきれたもんだ。さっきから、アタイに聞いたことだって、『3番バッターっていうのは、やっぱり、third batter よね？』とか『ホームベースは、ホームって略していいの？』なんて、七つのガキだってわかりそうなことばかりだ。

「いいかしら？　じゃ協議開始よ。まず、ベロニカを殺した犯人を推理しましょ。容疑者のアリバイは、チクリンの担当だったわね」

「はあい。えーと、キャシーが『ボックス出入りの時間は彼らが言った通りよ』と言ってるから、ベロニカが二度めに姿を消した3回の表の途中から、グレアムがピンクの布を見た5回の途中までの間で考えると、マシュー・ウィルコックスとハワード・ケリーがベロニカを追ってったんだからいちばん怪しいわ。キャシーに姿を見られてない時間があんのも、この二人よ」

「けど、ジョセフ・スペンサーが電話したあととリー・オズワルドがジョセフに姿を見られる前も不明だろ？」

「ちょっとの間だけどね」

「それじゃ、動機のほうから攻めましょうか。オトシマエ」

「ああ。ウィルコックスはともだち思いらしいから、麻薬におぼれてる女房

をかかえてるロイに同情して殺した可能性はあるな。ケリーは、これはいろいろと推測するしかないけど、八百長を強要したらベロニカが拒否したからってのはどうかな。ジョセフもその線。オズワルドもおんなじだけど、自分から八百長の話をしてるってのは、シロの証拠とも思えるし……」
「バカねぇ。オズワルドには、ウィルコックスと同じ、ロイへの同情の線があンじゃない」
「うっへえ。黙ってろい！」
「暗号の解読は私の役だったわね。紙片AをGO HOMEと読んだとあるから、Aを01、Bを02、Cを03というふうにアルファベットと数字を対応させればいいと思うの。だから紙片Bは……」
「アッ、それ、あたしに言わせて！ 1行めは、Wチームのスコアよっ！」
「ほー、チクリンにもわかったか。でも、2行め以降はわかるめえ。dead ball third、つまり『サードの選手にデッドボールを与えろ』だぜ！」
「あ～ん、あたしだってそンくらいわかったわ！」
「本当にそうだったのかしら……」
姫がつぶやいた。
「だって、実際ロイがサードの選手にぶつけてるじゃないか？」
「じゃ、紙片Aは、なんのために書かれたのかしら？　八百長の指示と考えられる紙片Bと同じ筆跡なのよ。『家に帰れ』って、どういう意味？」
「ベロニカが体の具合がわるくって、それを知らせようとしたとか……」
「アホ。わざわざ夫婦が暗号でそんなこと伝えるかよ！」
「オトシマエ、私さっきあなたに聞いたわね。ホームベースはホームって略すかって……」
「そーか、このHOMEはホームベースのことなんだな。すると、本文にもあるように、『ホームの主審に抗議しに行け』って意味だったのか！」
「それなら、両方の紙片が八百長の合図だということに決まるわね。でも、ここがいちばん難しいところだけど、なぜ合図を出せという指示がふたつもあったか、よ」
「ちゃ～んとサードの選手にボールぶつけてるんだしねェ……」
「いい？　私は、そのデッドボールを見ていない人物がひとりだけいることに気がついたのよ。それは……」
「ハワード・ケリー！」
「ヤツが紙片を書いたのか！　でも、どうしてそんなに大切なときに席をはずしてたんだろう？」
「そこなのよ。ジョセフの証言に、『ケリーが1回の表が終わったそうそうにあわてて出ていった』とあるわね。もしかしたら、ケリーがthirdって書いたのは、3番バッターのつもりだったんじゃない？　それなのに、そのバッターはみごとに三振にしとめたわけよね。三振を3つも続けて取れるっていうのは、調子のいい証拠でしょ。だったら、当然八百長もやれるはずよ」
「そうか。ケリーは、自分の指示した八百長をロイが意識的に無視したか忘れていた、と考えた。そして、二度めの指示、つまり紙片Aを書いて……」
「場内アナウンスでベロニカを呼び出し、ロイに渡すように言ったのね！」
「そう。でも、そのうちに、彼女は麻薬の禁断症状がおきてしまった。驚いたケリーは、女子トイレで介抱し、紙片を渡すように強く言った……」
「ケリーが殺したんじゃないのか？」
「麻薬よっ！　ケリーはベロニカを麻薬中毒にして、スキャンダルをばらされたくなければ、八百長をやれって、ロイを脅迫してた。このときも、麻薬を打ってやってたにちがいないワッ！」
「だったら、殺したのはそれをこっそり目撃していた人物……」
「わかった！　ウィルコックスだ。ヤツはロイの親友だから、彼女が麻薬中毒になってることも知ってたにちがいない。禁断症状を見てカッとなり、とっさに果物ナイフをつかんでふたりを追ってった。そして、ロッカールームに入っていったベロニカのあとをつけ、殺害したんだ！」

※　※　※　※

どーだ、みごとなもんだろう。アタイたちの実力はざっとこんなもんだ。この調子で難事件をつぎつぎに解決してくから、ヨ・ロ・シ・クなっ！

正解者発表

今回の初級問題もむずかしかったようですね。ジョセフ・スペンサーを犯人にあげる人が多かったのですけど、キャシーの話をよく読んでいなかったようですね。で、初級問題の正解者は今回も2名です。

三重県　篠木　敏彦様
静岡県　山口　大介様

上級問題の正解者はひとりもいませんでした。暗号の八百長の指示が、ホームランを打てというのには笑いました。

新シリーズが始まりましたから、今後もふるって解答して下さい。

新連載「聖(セント)エルザ・クルセイダーズ」はいかがでしたでしょうか？

今回の問題は「滝沢礼子はどの部屋に消えたのか？」です。

ミステリー倶楽部にくらべると謎解きの部分は、ずいぶんやさしくなっているはずなので、今まであきらめることの多かった人も、新しい読者の人も、どんどん挑戦してください。

ハガキの送り先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部「聖(セント)エルザ・クルセイダーズ ACT1 Crusaders(クルセイダーズ) Debut(デビュー)！」係まで。正解者には、抽選で5名に、春にピッタリコンプティーク特製Tシャツをお送りしますので、ふるってご解答ください。

また、「聖エルザ・クルセイダーズ」では、「クルセイダーズ日記」というコーナーをもうけて、読者から送られた感想、イラストなども随時載せていきたいと思いますのでよろしく。それから、今後ストーリーが展開しますとクルセイダーズのバトルシーンが出てくる予定ですので、彼女たちの制服などのコスチューム、必殺技なども募集します。ふるって応募してください。

ドクター四谷のシミュレーション研究所 SLG WORLD

OPERATION THREE

大戦略88

春だよー、ウメだ、サクラだよ〜、と季節の変わりめに浮かれているドクター四谷。そんな花より、ダンゴ、ダンゴという秋葉原助手。こんなミョ〜〜〜な2人が繰り広げるドタバタ連載第3回は『大戦略88』の登場だ。

ウォーゲームは、ゲームを始める前がオモシロイ!

ＳＬＧブームがやってくるゾ、なんてアチラコチラで騒いでたのは去年の暮れ。だけど期待の星『ディーヴァ』は予想どおり（?）遅れてしまったし、ほかの新作もポツリポツリでイマイチ元気が足りない。

「これでも、ＳＬＧブームといえるのか！」

と、思わず握りコブシに力がはいってしまうのはドクター四谷だけなのかしら。ねぇ、業界のみなさん。

そこで、こんなときには基本に戻ってみようかというわけで、『大戦略88』を選んでみたわけ。

このゲームが、ヘクス（6角形のマス目）を使った俗にいう「War Game（ウォーゲーム）」だってことは、ＳＬＧファンならもう知っているよね。それじゃ、このタイプのゲームの楽しみかたってナンだろう？

コンピュータと対戦して、打ち破ること。カッコイイ武器を集めて、好きな軍隊を編成すること。エディターでマップを作成すること…etc 。

ちょっと考えても、いろいろでてくる。でもこれってみんな、ゲームが始まってからのものばかりだ。

ボードをプレイしたことのある人ならわかってくれると思うけど、ウォーゲームのおもしろさの半分は、ゲームを始める前にあるんじゃないかな。

マップをながめて作戦をたてる。あの部隊をこちらから侵攻させて、この空港を占領して、それから……なんて頭の中でゲームがかってに進んでワクワクする。それって、とても楽しいんだよね。

そこでドクターが最初におすすめするのは、ゲームを始める前に、そのシナリオのマップを自分で作ってみようということ。

えっ、マップなら画面に出るじゃないかって声が聞こえてきそうだけど、やっぱりリアルさがちがうよ。画面じゃ都市や空港など、地形の見わけがつきにくいけど、これならバッチシだ。

それに作戦をたてるときにも、いろいろ書きこめるから、コピーでもとっておけばなにかと便利なのさ。

次のページを見てくれればわかるように、カンタンなものでいい。これを

88をもっているなら1度はやりたいゲーム。もうすぐ『大戦略Ⅱ』も出るぞ

●システムソフト ☎092-521-0337／PC8801SRシリーズ／7800円

兵器は、TPOに合わせてそろえるのがコツ

生産の話をしたついでに、武器についても話してみよう。

このゲームがほかと比べておもしろいのは、ひとつに武器に多様さがあるからだと思う。ちょうどそれは、RPGでいう剣やよろいのようなもので、同じように考えるとよくわかるんだ。

たとえば、武器をそろえるときに、剣ばかりで防具を買わないとすぐやられちゃうだろう。これなんてそっくりあてはまるもんね。

初めからF-16だレオパルドだなんて攻撃的な兵器ばかりじゃダメ。それじゃ敵に損害を与えられても、都市や空港を占領することはできないし、補給車がいないと弾がつきてダウンってことになっちゃう。

武器は大きく分けると、次の3パターンのどれかにはいると思う。

敵に大きな損害を与えるための武器—F-16、ヒューイコブラ、レオパルド、装甲車など。

どちらかというと防御的な性格の武器—歩兵、輸送車類、補給車。

その両方の性格をもっている武器—ゲパルド、工兵。

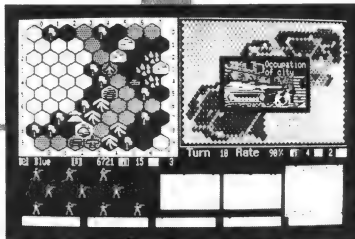
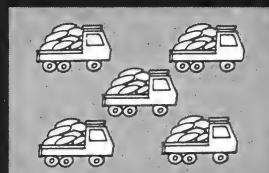
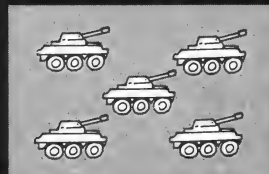
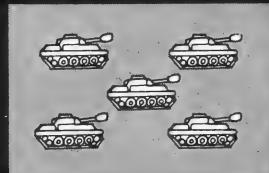
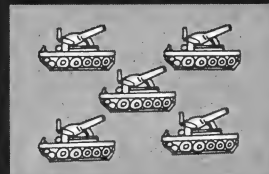
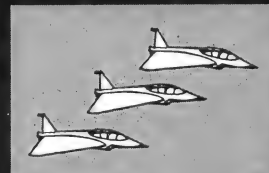
剣やヨロイの意味がちがうのと同じように、このゲームでもそれぞれの武器に役割があるんだ。だから軍備全体のバランスを見ながら選ぶのが大切だ。

ところで、RPGでも初めは弱い剣を使っているんだけど、だんだん金がたまっていくと、強い剣に買い換えていくよね。このゲームでもそれはいえているよ。

始めは装甲車や輸送ヘリ、工兵なんていうのが、ユニット表にズラッとならんでいるけど、それがあとになるとだんだん減って、そのかわりにA-10やコルセアの名前がならんでいるだろう。えっ、ないって。どんなゲームやってんのレポート送って⁉

やっぱりRPGで敵が強くなると武器を強くしなくては勝てないように、このゲームでも、相手に合わせて武器をステップアップしていかなくちゃおもしろくない。

そのためにも、現在戦況がどの程度までいっているか、ということをしっかり頭にいれておこうね。そうすれば敵より先に新兵器を前線に送ることができるもん。

都市占領の場面。占領は、歩兵、工兵しかできないから、やっぱり必要な部隊だ

空港占領の場面。ゲーム後半では、どれだけ空港を確保しているかが勝敗を分ける。

助手の実験レポート

SLG研（SLGとはシミュレーションゲームの略称だ。いーかげん慣れた？）の誇る助手兼便所掃除係、秋葉原クンが贈る実験レポート。今回もまた新たなSLGが、彼を待ちかまえていたのである。

秋葉原　ナ〜ニが、「待ちかまえていたのである」だよう。ヤッダネー、ボクの嫌いなヘクスゲームだよう、だよう、だよう（これエコーね）。

とブツブツいいながらも秋葉原助手は、まず兵器生産を始めた。シナリオは「POISON-NEEDLE」。国はレッドを選んだ。

秋葉原　このゲームはコンプの1月号

地形によって、作戦もどんどん変えていこう

このあいだゲームの話をしていたら「地形が変わると作戦も変えなきゃいけないの？」って質問してきた人がいたので、驚いてしまった。

だってそうでしょう、もともと作戦っていうのは、地形をもとに考えるのが基本なんだぜ。始めにマップを描こうって提案したのも、もとはといえば作戦を考えやすくするためだった。だから地形によって作戦もどんどん変えるべきだ。

でもその人にいわせると、どんなふうな地形に注意して作戦を変えていったらいいかわからないっていうので、地形をいろいろ調べてみた。

作戦をたてるとき、まず第一に気をつけなくてはいけないのは、都市や空港のある場所。これがゲームの目標になるから正確にチェックする。

次に気をつけるのは、道路の方向とその状態。どこからどこへ伸びているとか、あいだには何があるかとか。

これだけチェックすれば、だいたい両軍が衝突しそうなところ（都市や空港に道路が何本も交差しているところなど）がでてくるはずだ。あとはそこのあたりの地形をとくに注意して研究する。川にはさまれた都市とか、山岳地帯を通っている道路とかなら、それに対する作戦を考え、武器を用意してゲームを始めればＯＫさ。

おっと、もう最後の3行になってしまったぜ。来月号はいよいよ戦闘開始だからぜったい読めよ。そんじゃ。

地形のポイントはココ！

『大戦略88』から、ちょっと気になる地形を拾ってみた。極端なところばかりだが、こういうところは攻めにくく守りやすい（またはその反対）、ゲームの重要なポイントなのである。こうした地形から、デザイナーがそのシナリオをどう展開させようと考えたかわかるのである。ところで、どれがどのシナリオのものかわかる？

●記号の見かた

……空港	
……平地	……道路
……都市	……森
……海・川	……山
……砂漠	……荒地

山をぬって走る道路。いわゆる峠だね。山岳部で守れば、少ない部隊で大部隊を通行止めにできる

恐怖の大砂漠地帯。こんな同じ地形の中を進むときは、ムダな動きをしないように。守りにくい地形

海を通る道路。ここを攻略するためには、ぜひ航空部隊（A10など）と地上部隊の連係が必要だ

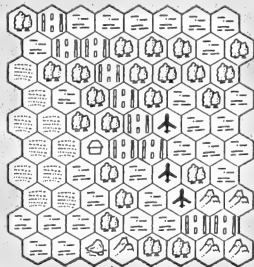
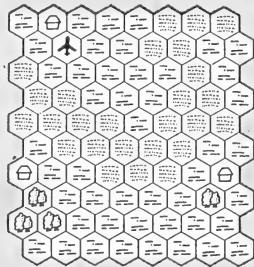
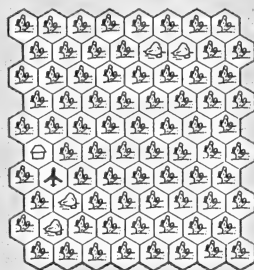
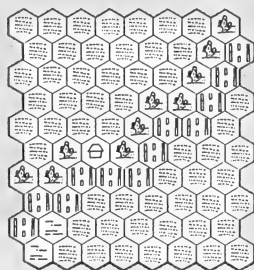
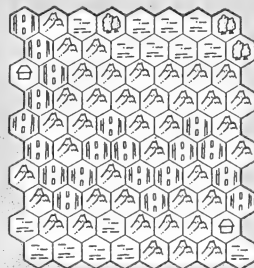
都市1に空港3の重要ポイント。だいたいこんなところで、両軍がぶつかる。電撃戦で押さえろ

大河に閉ざされた島。ここはやっぱり輸送ヘリ、航空機にまかせよう。早めに手を打っておきたい

に載ってたもんね。そのとーりにやりゃ、楽だぞっと。まず装甲車と歩兵と工兵だな。それに輸送車か。よっし、ミサイルもってる工兵を2つと、輸送ヘリを1つ、えーい装甲車も3つ作ろう。んでもって2ターンは移動だな。ん〜と、まん中の敵の首都へ行く道に装甲車2部隊を置いて、進撃だ！　イケイケタコラ、なんちって。

四谷　ヨッス。どお、調子は？

秋葉原　（ブッキラボーに）いいよ。

四谷　（ムカッ）あのね。

秋葉原　つまんねぇ会話でネームかせぎすんなよな。

四谷　（さらにムカッ）ずーいぶん強気じゃないの、秋葉ク〜ン。

秋葉原　まっね。ゲームを見てから、いーたいことあったらいってよう。

四谷　おーう、見てあげようじゃないの……、あらぁ、なかなかいいじゃないか。

秋葉原　フフフン（と小鼻をふくらませて）、次は工兵を使って、近くの都市を占領するからよう、見てなさいってばよう……!?　アレエ、なんだこの移動力は！　たった2なのか、タコじゃ!!

SLG研 特別講座

蒼き狼と白き牝鹿

我流の必勝法ですが、いちおうレベル５まで制覇しましたので、そのポイントを書きます。（中略）

その３　兵士数が、隣りの国の中で最大の国と同じになったら、戦争よりもモラルを上げることに専念する。モラルは戦意や出生率にはね返ってくる。

その４　必要な戦いと不必要な戦いをみきわめろ。必要な戦いは次のとおり。

①兵士数、または金を増やす戦い。相手の食料が15日以下の場合は、そのメリットを考えること。（逃げて勝つ）

②金または食料を増やす戦い。相手の兵士数がこちらの兵士数の半分以下で、メリットがある場合。

③攻防のために必要な戦い。

（中略）

その６　攻防のため、多少の損失をはらっても行う戦いとは次のとおり。

①まわりの国を「とりで」にするための戦い。属国とした隣りの国は、「割当て」により住民をすべて０にする。これをまわりの国すべてに行う。つまり生産力をすべて０にして、ほかの国が攻めてきたときに備えるのである。

モンゴル以外の国は「割当て」を知らないらしく、いつまでたっても兵士以外の住民は０のままなので、ついには食料がつきてしまう。

（中略）

その13　城作りは必要なし。「人は城、人は石垣」。モラルの高さが城になる。

（後略）

〈北海道・上田勇一〉

全部を紹介できなくて残念だけれど、しっかりポイントをまとめて書いてある力作レポート。

ほかにも、何人か似たような内容のレポートを送ってくれたけど、彼のがいちばんスッキリとまとまっていたので掲載した。

とくに、ウ〜ンとうなったのは、まわりの国を「とりで」にするというアイデア。これは、いまのところ上田クン（でいいのかな）だけ。なるほどと、わたくしも感心してしまった。

でも読んでて感じたんだけど、みんなそうとうシビアにやってるよね。

三国志

いまボクたちは塾の先生の所有しているＰＣ-98で、中学生１年ＶＳ３年の対決をしています。３人対３人の計６人で、シナリオ３をプレイしています。３年チームは「孫権」「袁紹」「馬騰」で、１年チームは「劉備」「曹操」「劉表」です。勝敗は、どちらかのチームが40カ国を取るまでです。

みんなでおたがいに助けあい、共同作戦をするので楽しいです。それに、在野の武将を見つけたら、２カ月間はほかのプレイヤーは引き抜けないとか、

助手の実験レポート

都市占領のために工兵を進めたが、その移動力のなさにビックリした秋葉原助手、あわてて輸送ヘリをまわしたが、これで１ターンまるまる損をしてしまった。一方、コンピュータが操るブルー軍は、山岳地帯をめざして順調な進撃速度。早くも１部隊に、南の道を進撃させている。あせる秋葉原クンとニヤツク四谷博士……。

四谷　おう、どーするんだ、おう。

秋葉原　だ、だいじょーぶですよう。いまマップのまん中にある都市で、敵のゲパルドを待ちかまえているから、見ててくださいよう。

四谷　どれどれ……。なるほど、この山岳地帯のハズレにある都市か。道の両側の都市に、装甲車を入れて待っているわけね。

密計を流すのは月に1度だけ、などのきまりを作ると、いっそうおもしろくなります。
『三国志』はひとりでやるのもいいかもしれないけど、みんなでワイワイ騒いでやったほうが、おもしろいと思います。
〈千葉県・小林弘和〉

ウン、なかなかホノボノとした雰囲気があっていい。いつもコンピュータ相手にひとりプレイをするんじゃなくて、ときには友だちとやるのも、気分が変わっていいもんだ。もともとゲームって、みんなでワイワイガヤガヤやるもんなのだから。
小林クン、ゲームが終わったら、さっそく、それぞれがどんな作戦をとったかとか、いろいろなきまりを書いたレポートを送ってほしいな。
それから、あまり夢中になって塾の先生に怒られないようにね。

信長の野望・全国版

感想をいうと、わたしはレベル5を解いて以来、『信長の野望・全国版』を見るのもイヤになった。それほどレベル5はむずかしい。
① 兵の割合を、大将3%騎馬隊97%にする。
② 兵を2か3だけ残して隣国に攻めこみ、大将だけをねらって勝つ。
③ 元の国は他国に攻められ確実に負けるが、大将3%騎馬隊97%という編成は残っている。だから、敵が80いようと、その大将の部隊は3%である。すぐにトンボ返りで元の国に攻めこめば、いっきょに2ヵ国に増えることになる。(中略)
こんな方法で、レベル5を解きました。終わったときには、徳川は74歳になってました。
〈福岡県・清水泰治〉

わたしもこのゲームにはいろんな方法を使ったが、これはやらなかった。めんどくさいからね。この方法で合戦をやると、ちょっとした動かしミスで大将がやられるから怖い。なんせ3%しかいないもんね。でも、そこがスリルがあってよかったりして。

三国志

わたしの『三国志』失敗談を話します。
わたしはシナリオ3で馬騰をやっておりました。馬騰には助言者がおりませんので、賈翊を取りに行くと、つかまってぶった切られてしまったのです。しかも1月に。そして馬超が君主になったんですが、厳顔との戦いで4月に戦死しました。次に馬岱を君主にして放浪したのですが、10月につかまり切られました…(中略)…最後に程銀を君主にしたら、全員、在野にくだってしまったのです。〈千葉県・藤本敏和〉

ヒサーン、ひさーん、悲惨。でも、もっと聞きたい。

信長の野望・全国版

●第43国　土佐
名前・長宗我部元親／年齢・21歳／寿命・39歳／顔・浮浪者／金・49／町・56／米・71／石高・69／治水・73／民忠・70／民財・65／兵力・75／兵忠・69／訓練・73／武装・67／場所・ふつう／カモ国・なし／強国・42、44／地形・3／財産・120／生産力・333／武力・359／総合・816
〈東京都・戸松信博〉

戸松クンは上のようなデータを50カ国ぶん調べて送ってくれた。ほかにも全国版のデータを送ってくれた人は何人かいたけど、彼の場合、顔とか、カモ国といったユニークな要素がはいっていたので印象に残った。

ここんとこヨロシク!

え〜ウッソ〜! 届いた手紙、ハガキを見て、思わず女子大生になってしまったドクター四谷です。まだ連載も始まったばかりだとゆーのに、こんなおたよりくれてアリガトネ。
さて、先月までは光栄の歴史シミュレーションに関するレポートを募集したが、今月からは制限なし。SLGに関するものなら、なんでもOKだ。とくに欲しいのは体験記。血と涙の必勝レポや、涙と笑いの失敗談などを待っている。アッと驚く必殺テクや、バグ情報もいいね。ただ、データを並べただけ、というのはペケです。それから、今後SLG研でやってほしいゲーム名も、絶対どこかに書いてね。あて先は下です。
〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル6F　コンプティーク編集部気付「SLG研究所」

秋葉原　ね、これなら勝てるでしょ、博士?
四谷　さっねぇ。

と、いっているあいだに、ブルー軍のゲパルドが、山岳地帯から攻撃を開始。秋葉原クンの装甲車は、6台がやられた。さらにブルー軍の装甲車が進撃、レッド軍は全滅した。

秋葉原　……。
四谷　ア〜キ〜ちゃん、どっしたのかなあ。
秋葉原　ヤ、ラ、レ、タ。
四谷、ヤラレタよねー、みごとに。
秋葉原　どっしょー、博士?
四谷　ゲームの序盤戦では、1ターンでも、ムダな動きをすると、けっこう響いてくるんだよね。で、兵力が少ないこの時点で、これだけ部隊をなくしちゃうというのは、痛いよねぇ、ホントーに。
秋葉原　(うらめしそうに) わかってますよう、そんなこと。
四谷　で、次のターンはどっするのかなア?

次はどっするか、は来月号でまた!

福♥袋

Hがなければ始まらない

Hソフト編

新作ドドーンと大紹介

♥トワイライトゾーン

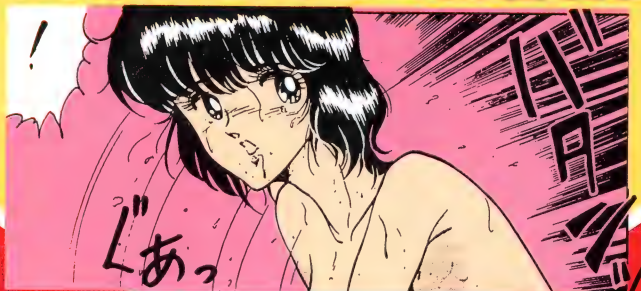
♥妖　姫　伝

♥念力桃色遊戯

インタビュー付

Hコミック編

日本で唯一のHC専門紙

大日本ウヒョヒョ読書新聞

Hプレゼント&トップシークレットテレフォン
サービス付き

ここをハサミで切ってネ▶

Hソフト編

トワイライトゾーン

『Five Sweet Dreams』でおなじみのグレイトから、強力な新作『トワイライトゾーン』が登場！　舞台は、30もの部屋がある古い屋敷。ゲームの目的は、この広大な屋敷の外に出ること。けれども、敵（といっても家族だけどネ）もさるもの、ボヤボヤしているといっこうに先に進めない。情報を手に入れて、ひたすら前に進まなければいけないというのに…。さあ、気をひきしめてゲームスタート！

現在地を確認せよ！

物語は、とある古い屋敷の部屋の中から始まる。「華やかな夕食から、一転して暗闇の中で目がさめた」というメッセージが出て、いよいよゲームスタート。

この部屋は2階建てで、30の部屋がある。ここに住んでいるのは、母親、姉妹4人、いとこ2人、家庭教師、おじいちゃん、おばあちゃん、の計10名。おじいちゃん以外はすべて女性、というなんともうれしい家なのである。

ボクは部屋を出て、西へ向かって歩いていった。そして、母親の部屋に侵入(？)、ここでお母さんから、○○○と○○○○○○○を手に入れた。

そして、次は洗面所へ行き顔を洗った後、東にある家庭教師の部屋へ向かった。な、なんと、彼女は美容体操の真最中！　たまたま持っていたエロ本を見せると、彼女はたちまち興奮、熟れきった肉体でボクを挑発し始めた……。誘いにのるべきかどうか、ボクはちょっとだけ迷ったが、エ〜イ、なるようになれ！　なかばヤケで彼女を押し倒した……。

お母さんの場合

▲お母さんの部屋には、すぐに入れる。でも、何かをしないと入れない部屋もあるので要注意。お母さんがこっそり隠し持っていたオモチャをとりあげること、これがこの先のゲームのカギを握っている。あとはご覧の通りです

家庭教師の場合

▲今どき珍しい住みこみの家庭教師です。豊満な肉体をややもてあまし気味の彼女は、エロ本を見せてあげると、すぐ興奮してくる。いきなり一人で始めてしまったではないか！　さて、キミならどうする。押し倒すか倒さないか、2つに1つだヨ！

ずっこけた場合

▲途中で失敗すると、こんな画面が出てくる。こらッ、笑うんじゃない。キミも必ず見るんだから！

対応機種：PC-88シリーズ、PC-98シリーズ、FM-7シリーズ、FM77シリーズ、X-1シリーズ、MZシリーズ、すべてディスク版の2枚組。各6800円。問い合せは、グレイト（☎06-561-2211）へ。

妖姫伝

ちょっとHなホラー・アドベンチャーというふれこみで、HOT Bがこんなソフトを出しちゃったんだ。

高校のクラスメートが6人連れだって、とある山村へ避暑に行く。その村の洞窟で見つけた1本のクシのため、1人、また1人と犯され、殺されていく、というストーリーなんだけど、このノリ、ホラーの味つけをしたHコミックのそれにヒジョーに似ているような気がしたりするのだ。

▲コミックウインドウというちょっと変わったウインドウを使っている。これがストーリーやグラフィックにけっこうマッチしてて、なかなか良い

エッチ＋ホラーだぜ！

こまかいことはさておき、とりあえずはゲームをプレイしてみよう。入力は右に出ているコマンド（話す、見る、取る、入る、出る、進む、たたく、帰る、戦うの9種類）を選択するか、キーボードから直接入力するかの2通り。ただし、キーボードからの入力は、ほとんどしなくていいようになっている。

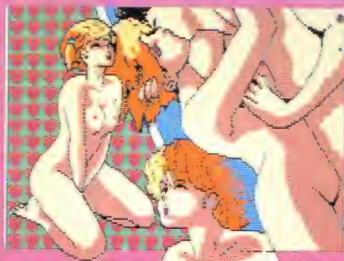
さて、ちょこちょことコマンドを入れて、ゲームを進めていた。旅館のオバーサンとお話ししたら、オッといきなりHな画面がドバーッ。どこかちょっとだけHなんだよ～！ なんてヤボなことは言わないで、こういう時はじっくり見物しちゃいましょうネ。

ゲームの方はそんなにひねってないから、けっこうカンタンにクリアできちゃうはず。だから、こういうHな画面で楽しまなきゃネ。ストーリーにちょっぴり無理があるような気がするけど、まぁ、いいか。ちなみに後半には、かなりグロな場面が出てきちゃったりするんだ。

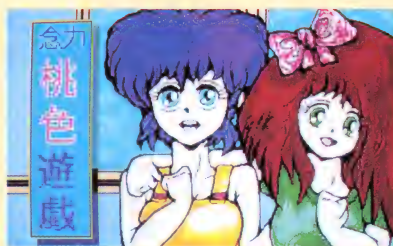
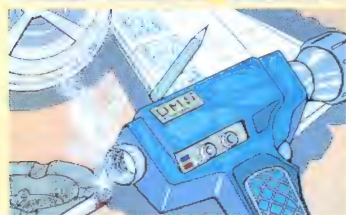
◀感動の？ エンディングシーン。なんと、まりこちゃんはいきなり結婚してしまうのだ！

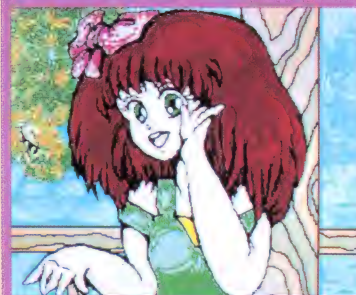
▲主人公のまりこちゃん。この女がほこらの中にあったクシを取ったために、今回のような事件が……。なかなかサービスがいい

▲クラスメートのみどりとまさひこ。人目を気にせずにHするとこなんか、どっかのだれかさんそっくり!?

▼きえちゃんとこうじクン、だめですよ！人前でこんなことしちゃ。将来いい大人になれませんよ

▲みどりの夢の中で、ヨロイを着た兵に犯されるかわいそうなきえちゃん。次の日、みどりが学校へ行くと……

北方エッチ派
暗黒媒体ソフトウェアーズ参上！

本誌'86年11月号でデビュー、本誌増刊号『ちょっとエッチな福袋』でその不可解な姿を現した“暗黒媒体ソフトウェアーズ”がまたまた乱入。彼らの作った『念力桃色遊戯』は、以前紹介した『ピンクグラフィックス』を元にして制作されたHアドベンチャー。彼ら独特の高尚な開発理念に基づいて制作されたこのゲーム、とにかくプレーしてみよう。

僕はプロのカメラマン

このゲームの主人公は、ブルーフィルムのカメラマン。超能力を巧みに利用して女のコを口説き、Hな姿を撮るのが仕事なんだ。街やキャンパスへくり出し、これゾと思った女に声をかける。さあ、その後はキミの腕次第。画面右にある3つの会話文を選択しながら、ゲームを進めていくのだ。じっくり時間をかければ必ず解ける、ってほどの難しさで、Hソフト解法の練習にはもってこいという気がします。グラフィックもキレイで、だんだんと過激になっていく◎（2重丸）ソフトです。

▲街に出ると、チョットいかした女に出会った。さっそく声をかけてみると、なかなかの手ごたえ。もうあとは食いさがるしかない。あの手この手で、彼女とホテルにチェックイン。手違いがあって、ビジネスホテルに入ってしまったけど、まあいいか。催眠術を使って彼女を操り、みだらなポーズをとらせる。おっと、フィルムのチェックを忘れるなよ。彼女もだんだん感じてきたようだ。自発的にエッチなポーズをとるようになれば、もうこっちのモノさ。あとは……

▲お次は某大学のキャンパスでガールハント。かる〜いノリのなかなかグラマーな女がターゲット。この女はわりと簡単に口説き落とせて、彼女の部屋で撮影開始。ピンポン玉や注射器を使って、ちょっぴりSMプレイをやってしまった。これでバッチリ、彼女はもう言われるままだ。ひたすらカメラをまわし続ける。かすかな機械音と彼女のあえぎ声が部屋の静けさをこわす。う〜ん、エクスタシー。だからカメラマンってやめられない

暗黒媒体おおいに語る

噂の“暗黒媒体”にパソコン通信でインタビューしてみました。

スタッフは？　くりえいたん(『念力桃色遊戯』の原作)とｂｏｎ君（アート担当)、ノリ先生（次回作から参加予定）の３人です。

“暗黒媒体”って何？　すけべソフトを作る集団ではありません。やっちゃいけないソフトを作る集団なのです。時間的、金銭的、マニア的に市販ソフトではムリと思われるソフト作りを目ざしています。『念力桃色遊戯』がやっちゃいけないソフトの第１弾です。まず、640×400の画面でＨソフトを作ろう。タイトルはアナログなものでいこう。主人公はブルーフィルムのカメラマン。さらに、日本語セリフウインドウによる会話形式でゲームを進めていく、というスタイルをとりました。

Ｈソフトって何だろ？　ゲームに感情移入できるかどうか？つまり、マスをかけるかどうかにかかってると思う。今後も通販を中心として、インディーズなソフトがはやると思うな。

現在使用しているマシンは？　情けないことにPC9801Fです。秘密はソフト。グラフィックシールは『ファニー』を中心に、『マウスグラフィック』『ジィーズスタッフ』を使ってます。

暗黒媒体ソフトの入手方法

現在入手可能な暗黒媒体ソフトは、ここで紹介した『念力桃色遊戯』のPC-98シリーズ用のみです。その他のソフト(『ピンクグラフィックス』など）については、直接暗黒媒体に問い合せてください。問い合せは、60円切手を貼った返信用封筒を同封して下記へ。これ以外の場合は受け付けません。

〒005 北海道札幌市南区澄川３条５丁目２-10
伊藤方　暗黒媒体ソフトウェアーズ　コンプティーク係

トップシークレットテレフォン

03-359-5000

声のおね～さんもノッてるぜ！

春ウララ、ますます絶好調のトップシークレットテレフォン。今月も貴重な情報をビシバシ流しちゃうので、みんなしっかり電話するよ～に。かかりやすい時間帯は、夜遅くとか朝早く。みんながかけない時間帯をねらうのがベターです。３月後半から春休みが始まるので、トップシークレットテレフォンはかなりの混雑が予想されます。電話のかけ遅れ、聞きのがしには十分ご注意ください。

そして、いつも元気な声でお話ししてくれるトップシークレットテレフォンのおね～さんが、今月は“ひろばのコーナーに登場してくれました。ジャジャ～ン。そう、ついに顔が登場してしまったのです(イラストだけどネ…)。いつも声だけなので、おがみたおして登場していただいたのです。あんな顔をしている人だったんですネ。あ、トップシークレットテレフォンのおね～さんも言ってました。まちがい電話厳禁です。くれぐれもヨロシクね。

第１回	３／８	➡	３／18
第２回	３／19	➡	３／28
第３回	３／29	➡	４／６
お休み	４／７		

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

AIDS時代に安

ー形態のものは、いろんな女のコとやれるってことで、同一作者の単行本は、いわばじっくり恋人とやるってことなのだ。

先月と同じく2位を保っているもりやねこが、なかなかたいしたものである。普通、このチャートは月毎に、相当変動する。だいたい、一月で消えてしまうのがほとんどなのに対して、これは久々の健闘本である。新刊で『秘密のファーストデート』も出た。要チェックの必要アリ。

"ロリコン王"と銘打った島崎れむの『ロリコン学園祭』も出た。真ん丸の幼児体型でかーいーキャラが泣かせるね。

同じくロリコン系といっていいH・YOUの『ラブリー・デビル♡ピリカ』も出た。これもその手の人には、そーとーこたえる魅力を持っておるぞ。

ところで2月号で紹介したあみゃみゃ、阿宮美亜について、えらい問い合わせがきたぞ。『いけない関係』を出している一水社の連絡先は、〒105東京都港区新橋5―18―1☎03(437)6315だ。それで今回紹介する『危険フレンド』の壱番館が、〒105東京都港区芝2―23―13☎03(451)1471だ。2つとも、うっかり増刊『福袋』からぬけていたので、ここに記しておく。

この『危険フレンド』も、あの池上遼一風キャラが冴えわたり、かなりスケベのボルテージも高い。んで、某国立大の現役女子大生という作者のデビューのいきさつが、編集者の手により後書きとして記されている。なんでも阿宮嬢は、信州大の学生で、Dカップの持ち主なのだそうだ。そして、"女いがらしみきお"と評されるあたりから、デビューのいきさつが、おもしろい。くわしくは、本書を見よ。

それと、眉崎深宇の『青春プッツン倶楽部』も第3位。"青春"とある通り、明るくスケベにまとまっております。

さて寛永の三奇人の一人、蒲生君平の本でも読もうかなっと。

◀▲阿宮美亜　危険フレンド　壱番館　480円

◀▲眉崎深宇　青春プッツン倶楽部　松文館　800円

阿宮美亜「童貞穴ジゴロ」より

●強姦助太刀人なる少女の手びきにより、逆うらみする新聞部員に犯される。

♥吉田結花　16歳(推定)　陸上部所属　(長距離のエース)　血液型不明

その時僕は誓ったんだ　君を犯してやると

吉田さんのオマ○コをめちゃめちゃになぶってやろうと

Dカップ!

太モモがうまい! うっすらと汗をかく太モモとブルマを描かせると天下一品である!

●地方の高校を舞台にしたものが多く、セーラー服の女子高生の周辺を中心に、設定もこっている

このへんが細かい。他にもTシャツにすける乳首などもリアルに描いている!

読者広場　いこい

読者様のコーナーを新設した。八王子市の"スケベで悪いか!"は、森山塔『ペギミンH』(森山月報)にある森山氏のデビューシングル『ナウ・プリンティング』を八王子中のレコード屋を回り探したそうである。それが気になって、全然落ち着かないそうだ。(文面から見てウソとも思えない)

その記事を読むと、どう見てもシャレにしか思えないのだが、"スケベで悪いか!"はいったい、何を考えてるのだろう。

しかし、才人・森山画伯のことだから、と思い、直接聞いてみた。

「あるわけないでしょ」

失笑モンである。

しかしそれを信じてしまう、というか信じさせてしまうのは、やはりなんというか、なにおかいわんやである。"スケベで〜"はこれからも精進にはげむよう。では。

▲ペンネーム"スケベで悪いか!!"（東京都）のお便り。出版社問い合せばかりの中で、唯一イラスト付きのものであった。

大日本ウヒョヒョ読書新聞

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

オラオラオラ、日本で唯一のHC専門紙、〝ウヒョ新〟は売上税に反対しつつ、今日もぶっちぎるぜ！ 合言葉は「想像だけなら、逮捕されない」(仲畑貴志)だ！

心Hコミック!!

ミドリザルの恐怖

日本でも、世紀末の病、AIDSが流行しはじめてきた。一説によると、アフリカ人がジャングルに生息するミドリザルと獣姦したがために、AIDS菌が発生したという。おそろしいことである。しかし大山は、そのミドリザルとやった若者(たぶん)に、言いたい。なぜ一言、声をかけてくれなかったのか！　イカ船団の日本人漁師を通じて、本誌福袋班にコンタクトをとってくれれば、良質のHCを航空便で送ったものを。そうすれば、キミはなにもミドリザルの世話などにならずにすんだ、いや今や全地球をおおう奇病AIDSは発生しなかったはずなのである。一冊のHCが世界を救う！　今やアフリカに必要とされているのは、食糧ではなく超高度に文化的発達をとげているわが日本のHCなのであるっ！　そのせいかは知らないが、ここにきて、吊端撃彦（つるはしげきひこ）氏の主宰するJOT（全日本オナペットTOP40選考委員会）の会員が激増しているという。氏は「ここにきてJOTの基本理念であるところの〝ただこくだけではサルにも劣る〟というオナニスト理論武装宣言がようやく認知されてきた」と語る。つまり氏が、オナニーの回数をサルと競って勝ったということは、実は神が人間に与えた断罪、AIDSに対し、唯一拮抗（きっこう）する行為だったのである。AIDS研究者は即、吊端氏を取材することをおすすめする。またJOTでは、アフリカに幹部を派遣することも検討中とのことである。一日も早くAIDSが撲滅されることを願ってやまない大山であった。

さて左の表は、東京・新宿のマンガ専門店「まんがの森」(☎03・341・0921)の去年12月の売り上げデータを元に、大山が勝手にHCと思われるものを抜粋し、順に並べたものである。読者が貴重なお金をHCに投資する際の、御参考にしていただければ幸である。

相変わらずの『パンプキン』パワーである。ようするにアンソロジ

◀▲もりやねこ　秘密のファーストデート　桜桃書房　750円

◀▲島崎れむ　ロリコン学園祭　フロム出版　500円

◀▲H・YOU　ラブリー・デビル♡ヒリカ　久保書店　800円

H・COMIC 試みのベスト10

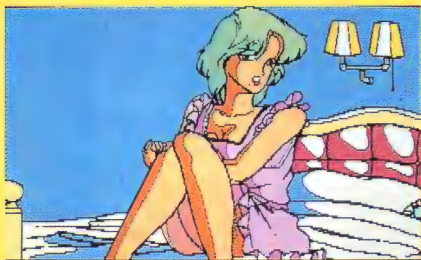
	書名／著者名／発行所	
1	パンプキン12 わたなべわたる他	白夜書房
2	パステル♥の誘惑 もりやねこ	松文館
3	青春プッツン倶楽部 眉崎深宇	松文館
4	ラブリー・デビル・ピリカ H・YOU	久保書店
5	リフレックス 中山たろう他	白夜書房
6	Let'sエンターティメント 計奈恵	大正屋出版
7	PAGE1 ④ SHURA他	白夜書房
8	ロリコン戦士プロテクター まいなぁ ぼぉい	松文館
9	粗品 つくしの真琴他	白夜書房
10	リヨン伝説フレア 徳間コミュニケーションズ	

Hプレゼント

なにはなくともまずH！　そうエッチなHがなければ始まらないのである。だから、今月もHなパソコンソフトとHなコミックをドカンとプレゼントしてしまうのである。遠慮はいらない、さあ、みんな元気よく応募してくれ！合言葉を一発！“ヨッチャンを　ハガキに貼れば　福が来る”ってなもんでっせ！

❷

❶

❸

パソコンソフト

①トワイライドゾーン……３名
②妖姫伝……３名
③念力桃色遊戯……３名

Hコミック

④秘密のファーストデート…３名
⑤ロリコン学園祭……３名
⑥ラブリーデビル♥ピリカ…３名
⑦危険フレンド……３名
⑧青春プッツン倶楽部……３名

❹

❺

❻

❼

❽

応募方法

♥上で飛びはねている福男の絵が福袋のページのどこかに隠れています。それを切りとり官製ハガキに貼って応募してください。応募者多数の場合は抽選で当選者を決めさせていただきます。
♥ハガキには、ほしい商品の番号の他に、①キミの好きなソフトベスト３②住所③氏名④年齢⑤職業(学校名)を必ず書いてください。
♥あて先は、〒160 東京都新宿区四谷１－８－14四谷一丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部「Ｈ大プレゼント」係。しめきりは、昭和62年４月７日。発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。官製ハガキ以外は無効です。

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ゲーム・グルメの情報ビタミン
コンプティーク
情報局
ファミコン探偵団
アーケード・エクスプレス
SEGAニュース
週末にピクニックに出かけようヨ
すっかりあたたかくなりましたネ
PC
そふとくりーむ新聞
コンプティークネットワーク
©1987 Charlie
LOVE GOD

ファミコン

探偵団

コナミから、本格アクションロールプレイング『エスパードリーム』が登場したぞ!! 超能力を持つ主人公が、突如としてまきこまれるメルヘンタッチの大冒険。ひと味ちがうRPGを楽しんじゃおう！

エスパードリーム ESPER DREAM™

ナルシス族を倒し、アリスを助け出せ！

「この不思議の世界から時間と宇宙を超えた世界に、超能力を持つ少年がいる。その少年ならきっとアリスを助けてくれるだろう」

上の言葉は、レンガ村一番の賢者スコット氏の予言だ。

ここ『不思議の世界』は、いま巨大な危機に襲われている。心も姿も醜悪なナルシス族により、すでにこの世界の5つの国が支配され、さらには5つの村までも侵略されようとしていた。レンガ村の村長の娘アリスがナルシス族にさらわれた時、村長はスコット氏の予言にしたがい、アリスの妹ロッティをキミのもとへつかわしたのだ。

さあ、今こそロッティとともに、謎と冒険の旅へと出発しよう。

◀本を読んでいると、突然本の中から女の子が現れた！

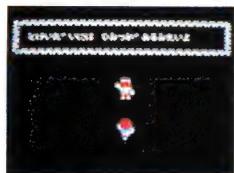
◀よしわかった！ アリスを助けにボクが行ってあげよう

3つのモードでゲームは進行するのだった!!

▲ここは武器屋だ。ピストルやロケットホウなんてのも売っている

◀各レベルで敵と遭遇すると、戦闘モードに入る

◀村の人たちに話を聞こう。いろんなヒントを教えてくれる

ゲーム画面は、村中などを歩き回るモード、会話モード、戦闘モードの3つに大きく分けられる。

ゲームが始まると、まずは村の中を歩き回り、村人に会って話をしたり、宿屋や店に入るのだが、この時は会話モードになる。村人から、いろんな情報を得たり、武器屋や雑貨屋でアイテムを調達したりするわけだ。そして敵に遭遇すると、画面は戦闘モードになる。なお、3つのモードともに斜め上方からの俯瞰(ふかん)になっている。

ずらりアイテム紹介だ

アイテムには敵を倒すと出る物、ダンジョンの中で見つける物、店で買える物がある。なかには、「木のたね」や「棒」「手紙」なんていうミョーな物もあるが、これは村人に会って、ほかのアイテムと物々交換できちゃうぞ。とりあえず、代表的なアイテムを下で紹介しよう。

アイテム	説明	アイテム	説明
さいふ	敵を倒すと出てくる。ゴールドになる	HPカプセル	ヒットポイントが回復する。うれしい
さいふ(赤)	上のより高額のゴールドが入っている	EPカプセル	こちらはエスパーパワーが回復する
ツインボックス	エスパービームが2連射になる	エスパースーツ	特殊なパワーをもつバトルスーツだ
トリプルボックス	同じくエスパービームが3連射になる	ミラクルカプセル	レベルごとのボスを倒すと出てくる

これがエスパーパワーだ!

敵を倒して経験値をためていくとレベルが上がり、7つのエスパーパワーが使えるようになる。ただし、1度使うごとにE.P.(エスパーパワー)が減るので注意して使え。

●エスパービーム

最初に使えるようになる攻撃用ビーム。

●エスパーバリア

一定時間、敵の攻撃からのダメージを防げる。

●パワーリペア

ダメージを受けた体力を回復できる。

●エスパーライト

真っ暗なダンジョン中もこれで明るくできる。

●タイムストップ

戦闘モードで敵の動きを一定時間止められる。

●テレポート

地下から外へ別の世界から村へワープできる。

●エスパーフラッシュ

戦闘モードで画面内の敵をすべて倒せる。

ガルル	バンパー	ブロッカー	マンボNo.5	アントン
近づくとまるまって岩を吹き出す。かしこいヤツ。	ポンンポンはねながらくる。タイムストップを使う。	地面から現われ、弾を撃つとスッと消えてしまう。	プレイヤーに近づきHPをすいとる。姿は見えない。	卵を生む。卵が割れて中から弾が6方向に飛び出す。
タコラ	**カウネル**	**ツリーキー**	**ナイト**	**ポーン**
スミをはいてくる。頭を光らせ苦悩するタコ。	攻撃するとおこって突進してくる、コワイヤツ。	弾を撃ってくる。フラッシュの超能力を使う。	斜めに動いてくる。フラッシュを使ってくる。	上下左右に動きフラッシュを使う。ナイトと兄弟。

不思議の世界

▲ゲームをクリアしないと、この元の世界にはもどれない

元の世界

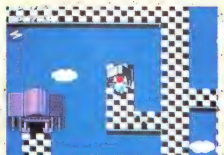
これがエスパードリームの舞台“不思議の世界だ”！中心となるレンガ村と５つのワールド、そして４つの小さな村からできている。各ワールドや村にある謎ときのヒントや、秘宝のアイテムを集めながら、敵を倒し、レベルを上げて、それぞれのワールドにいるボスを倒そう。各ワールドには、地上とダンジョンの２つのシーンがある。各ボスはこのダンジョンのどこかにひそんでいるぞ。（赤い線で結ばれた各ワールド・村はワープゾーンを使って交互に行き来ができるので、参考にしてくれ！）

レンガ村

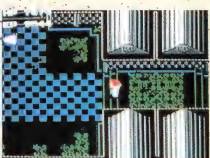
▲ここが村長さんの家だ。セーブもここでするんだヨ

不思議の世界に飛び込んだキミの冒険はココから始まる。まずは村長の家に行こう。基本的な武器となるウォーターガンと、防備としてのクロススーツをくれるぞ。村には武器屋や雑貨屋、そして宿屋などがある。欲しいアイテムや武器がたくさん売ってるけど、最初持っているゴールドは100だけなので、まずは敵を倒してゴールドをふやし、もどってくるといいだろう。村人たちともこまめに話をしよう。冒険に役立つヒントがもらえるぞ。

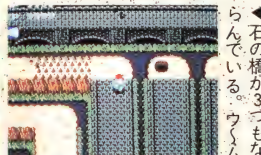
ワールド5 チェスコロニー

さあ、ラストワールドだ。ここでは地上（といっても空中なんだけど）もダンジョン（といっても建物の中なんだけど）もチェスの目になっている。道もグッとせまくなっているので、敵とぶつかりやすくなっているぞ。博物館のような建物もいっぱいあって、全部入るにはひと苦労だ。

▲ここのボスだけは、自力で見ること!!

◀なんと、いきなり空の上に出たら

◀これが建物の中だ。ココにもハリの道が

◀ここはちがう建物の内部。色がちがう

ワールド4 遺跡の沼

細長い道がクネクネといりくんだ世界が遺跡の沼。道の先は穴で行き止まりになっていて、穴の中には遺跡が立ち並ぶ。しかし、そこに至るまでには、ハリの道などの難関もひかえており、敵の攻撃も熾烈だぞ。闘って、闘い抜くしかない。イジの悪いワールドだぜ、まったく！

▲ワールド4のボス、ツターメンだぞ

◀石の橋が3つもならんでいる。ウ～ムつだ。

◀これが遺跡の洞くつだ。ブキミだねェ

◀おっあんな所に赤いサイフが

レイク村

レンガ村と同じように池があって、アヒルの親子が泳いでいる。こうやって見てると、のどかだネ。

◀あっここにも編物をしてる人がいた

◀アヒルの親子が池にいる。のどかだァ

シーサイド村

海と川がある村だ。お店はないけど、民家がいくつかある。村人たちも何人かいるので話を聞こう。

◀シーサイドってくらいだから海辺だね

◀なんだ、ここにはお店がないのか

の世界

▲はい、はいわかりました。いざ！　冒険の旅へ……

▲なるほど、ここが話に聞いた時計台かァ

▲上に見えるのが村長の家。下にあるのがワープゾーン

▲時計台の中に入ってみると、時間をおしえてくれた？

ワールド1 ジャイアントステージ

プレイヤーが最初に来るのがこのワールド1。ここは大きな机や大きなイスがある"巨人の部屋"だ。机の上には、パンやコーヒーカップがあるところをみると、食事中なのかな？　机の上にはもうひとつ、パソコンがおいてあって、そこがダンジョンへの入口だ。

▲ワールド1のボス　フラウアだぞ〜い！

◀大きなテーブルの上には大きいパン

◀おっと積み木にかこまれちゃった

◀パソコンの中は1Cの迷路になってる

ワールド3 クリスタルキャッスル

すべてがクリスタルでできた世界。地上シーンにはクリスタルの白鳥や冷凍冬眠している人間などがいる。あちこちで敵が待ち構えているので、先へ進むためにはどうしても闘わなくてはならない。しかし、そんな所の先にこそ何かがある!?

▲ワールド3のボス、ゲルソニアだ

◀このカプセルに入っているのは人間？

◀クリスタルの白鳥があったりもする

◀地下のダンジョンはキケンがいっぱい

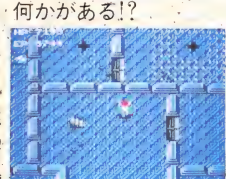
ワールド2 光の草原

海と草原そして森、なんてきれいな世界なんだろう。その中にウジャウジャ敵キャラがいるじゃないか、ゆるせん！　ここでは地下のダンジョンに入るためのワープゾーンが、ハリの地面にかこまれているんだ。このハリの上を歩くと、ヒットポイントが減るので、素早く通り抜けるようにしよう。

▲ワールド2のボス　パーゴラだ

◀このハリがいやなんだよネまったく

◀赤い地下ダンジョンだ。ブキミィ〜

◀こちらは黄色い地下ダンジョンだ

アイライド村

周りを海にかこまれて、とっても明るい村、村人も民家の数もけっこうあっていい感じだ。

◀海の上の島、アイランド村。明るいネ

◀やった！　お店が2つもあったりして

ビバリー村

ここは、たった2画面分しかない小さな村。村のなかもお店が2つと、民家が2つだけのさびしい所だ。

◀おっと、突然村に出てしまったぞ

◀ここはいったいなんの家なんだろう

アーケード エクスプレス

自称「天下無敵のアウトランナー」た です。あちこちで顔が出てしまって、ううっ、おヨメに行けない（やめんか!!）などとアホなことを言いつつ、今月も始めてみよう！

おきて破りのニュー・ヒロイン キュートに登場!!

前代未聞（ぜんだいみもん）の特撮アトラク・ゲーム。今年のヒロインは、ワンダー・モモで決まりっ!?「キミたち、ナムコシアターでモモと握手！」

チキューのヘイワを守るため……

ユートピアでもないかぎり、どこの世界にも悪いヤツはいるもんだ。われわれの平和な日常を陰で見つめ、機会あれば人の弱味につけこんで、悪魔の誘惑をしたり幼稚園バスを襲ったりするのである（うーむ……)。

しかし、この世に悪のあるかぎり、必ず正義の味方が現れて、平和を守るために戦ってくれるのだ！

そこでわれらがヒロイン、モモが登場（某アニメのヒロインとは関係ありません!?)、巨大な悪と戦うのであります!! ——ここナムコシアターでは、スーパーヒロイン「ワンダーモモ」のアトラクが大盛況。

▲おおっと危ない、これはアブナイ！

今日も熱狂的ファンで満員御礼。なかにはモモのパンチラを撮ろうと命がけの、ふとどきなＦＦカメラマンもいて、「フォーカスチャンス！」をねらっているのだ!!

さあみんな、怪人軍団の手先が現れたら、大きな声でモモを呼ぼう。キミが正しい心の持ち主なら、彼女はすぐに現れて、必殺のキックで怪人たちをけちらしてくれるぞっ!!

変身すれば変幻自在の攻撃！

必殺技を受けてみろ！　怪人軍団も一網打尽の変身パワー!!

特撮ヒロインショーなんだから、当然モモだって、変身しちゃうのだ。

舞台の左手から飛んでくる竜巻に入るか、正面を向いた状態でボタンを連打すると、モモは回転し、「ワンダーモモ」に変身！（ちゃんと「ヘンシーン！」というボイスも入っているのだゾ）

▲ワンダーリング　ワンダーモモのメイン武器だ　敵に当たるとはね返ってくる

▲回転しながらビーム放射　一定時間敵をよせつけない　青色のカプセルを取るとこうなる

変身したんだから、トーゼン強くなっているのだ。

まず、メインの武器は「ワンダーリング」。敵や舞台のソデに当たると、はね返ってもどってくる。キックよりは大きなダメージを敵にあたえられるぞ。

そして、舞台に浮かび出るカプセルによって、特殊攻撃もできてしまうのだ。回転しながら左右にビームを発射するものと、スペシウム光線（と言っておきましょう）の2種類があるぞ。

なお言い遅れたが、変身すると画面上の“WONDER”メーターの目盛りが少しずつ減少してゆき、0になると変身が解けてしまうので注意。このメーターは、敵を倒すことで目盛りがふえていくヨ。

◀そして必殺ウルトラ技「スペシウム光線」！　完全に昭和40年代の特撮のノリ

ナムコシアターは後楽園をしのげるか!?

じつは私、大の特撮ファンだったりするワケで、こういうゲームが出てくれたというのは涙モンの感動なのだ。

各ステージに出てくる敵のボイスを手あたりしだいにあげていくと、「カニカニ」、「ムーンサルト」、「旋風脚」など、それぞれの攻撃形態（？）に合った声を発するのだ。

それよりなにより、「えいっ！」「とおっ！」という、モモちゃんの声がカワイイじゃありませんか。しかも大胆なアクションで！　いやー、特撮ってホントにいいもんですねー♡（なんなんだっつーの）。さあ、みんなで彼女を応援しよう！

▲「吸血フラワーの謎」の巻のラスト　毒々しい色のボス　気色悪う……

▲「狙われた女学生」の巻で、さらわれた女子高生に化けてモモにおそいかかるアンドロイド　コケるとカワイイ

▲注目!!　これぞ開脚ダブルハイキック！　これはもう究極のアクションですネ

▲「変身！　最終決戦」のオーラスのボス　敵に背中を見せちゃダメよ！

▲本日の興行、これにて全巻終了　みなさん、お疲れサマでした！「また来てネ♡」

勇者よ、伝説は誰がために語られん……

カルノフ

キン肉マンか、ラッシャー木村か、はたまたラーメン屋のオヤジか……どれも違う！　彼はいったい誰？
彼の名はカルノフ。神からつかわされた、真の勇者なのだ!!

失われた財宝を求めて旅は始まる……

すでにゲーセンでおなじみのゲームなので、プレイしたことのある人も多いことだろう。主人公のカルノフを操作して、ファイアーボールと数々のオプションを使いこなして進んでいくゲームだ。で、今回はめずらしく、少々つっこんで話を進めていこう。

オプション取得の第1の決め手はハシゴ。直感で「あやしい」と思ったら、ハシゴをかけて上ってみよう。アイテムの山が宙に浮いていることが少なくない。

▲わたし、カルノフ　妖怪追っ払うために、神から使わされた勇者あるよ

▲アイヤーッ、必殺の3連射　弾幕つくればこわいものなどイナイのコト！

そして、ある特定位置でジャンプすると、オプションが降ってくることがあり、これは出現物が決まっている場合と、タイムの1の位によって決まる場合がある（くわしくは次の項）。

むやみにズカズカ進むのではなく、先読みしながら慎重にいくべし。

アイコンとオプションを使いこなせ

降ってくる不特定のアイテムは、1の位が1のときは「靴」、2のときは「爆弾」、……9だと「トロッコ」と、アイコンの順番に対応していて、0のときは[K]マークが降る。これでオプション誘導は自在だよ！

●赤玉。ファイアーボールのパワーを3段階までパワーアップさせられる。

●[K]マーク。50個集めると1UPする。点数によるエクステンドはありません。

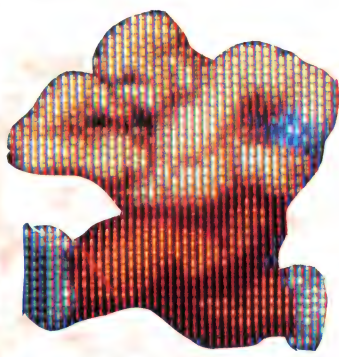
●靴。スピードとジャンプ力が一定時間アップ。暴走するなよ！

●爆弾。このアイテムのみストックがきく。セットしたら必ず離れること！

●ハシゴ。とくに説明の必要もないだろう。もっともひんぱんに使うアイテムだ。

●ブーメラン。一撃必殺の強力な武器。使うとファイアーボールの火力はダウン。

●火炎。より強力な炎を30発撃てる。使い切ると通常の火力はダウン。

●翼。空を飛べる。特定の場所でのみ有効。使用中の姿がブキミである。

●水中メガネ。水中(5面)でのスピードがアップするのだ。

●魔法の仮面。隠しアイテムに反応し、それを取ることができる。

●トロッコ。4面の坂で、せまりくる人夫をひき殺せて、しかも早く移動できる。

キミはこのマップを完成させることができるだろうか？

巷ではもう999,999点が出ているそうだけど、キミはもうエンディングまでたどり着いたかな？ 知恵と勇気で、イザ、宝の山に挑戦！

まあ、撃ち続けながら進んでいけば、敵の不意討ちをくらうことは少ない。

おもなデカキャラ攻略ポイントをあげていくと……。

テッポウ水(１面など)。出現地点の手前で連射しながら近づき、出たら弾をかわして、速攻でイッパツ。

猛獣使い（２・６面）のライオンの弾はしゃがんでかわせるから、そのままの体制でジワジワ近づいて仕止める。

遅竜・ギドラ（３面など）は、いずれも頭が弱点。ブーメランで一撃！ 火炎も有効だ。

ヘビ女魔（４面など）は、撃っては逃げの繰り返しで。靴を使えば楽!?

◀水中メガネがあるのとないのとでは動きが段違い この前の面の、どこかの上空にある！

▲魔法の仮面を使えば、隠しアイテムもこのとおり

▲ハシゴだけは手放してはいけないゾ。オプションの調達が困難になるからネ

▲６面のラストはヘビ女魔姉妹(？)のそろいぶみ。このねーちゃん、手ごわいあるよ！

▲ギドラは首だけ出ているうちに、一気に火炎のオプションで仕止めなきゃダメ。写真はすでに死んでます

▲オーラス９面のボス「アラカタイ」。ここまでくると、パワーがまったくの初期状態になってしまう。速射必然！

▲おーっ、これはグラディウスよりコワイ！ ハッハで火口をぶっぱなしながら進むとラク

▲ガラモンではありません。コビトといいます。散弾が飛んでくるので、むやみに撃っちゃダメ

▲ミイラ男は撃つと墓石になり、しばらくすると再生。倒せるけど、根気がいるよ

SYD着艦せよ！ ASOが時空を超える……

バミューダトライアングル

ASOでの戦いで、SYDは勝利したかに見えた。しかしそれは、この次元での話。敵の侵略は、われわれの歴史にまで手が伸びていたのである！

▲巨大戦艦の爆発パワー！ キャラの質感が伝わってくる

かの「ASO」と「怒」の息子!?

ＳＮＫの近年の代表作ともなった、『ＡＳＯ』と『怒』。どちらもいまだに根強いファンをもつ作品なのだが、その『ＡＳＯ』のストーリーには続きがあったのだ！ それが今回、『バミューダトライアングル』という新製品のかたちをとって現れたのである。

今回の主役は、時空戦闘艦「ジグ」。正体不明の敵の侵略は、われわれの歴史にまで手をのばしていた。その敵を追って、ゲームは時代を遡っていく設定になっており、面と面の合い間に時空レーダーが表示までされる。世界の各地へ、時代を超えて戦いの旅に出るのだ。

音声合成にも磨きがかかっており、ゲームの緊迫感を盛り上げてくれる。ＢＧＭは各エリアそれぞれ違うそうだから、かなりの気合いの入れようだ。

さて、もうＳＮＫの代名詞ともなったのが、ループレバー。このゲームでもしっかり使われており、８方向に砲塔が回転するシステムになっている。

ＡＳＯや怒のヘヴィな路線を忠実に受けついでいるこの製品、ファン待望の新作だ。

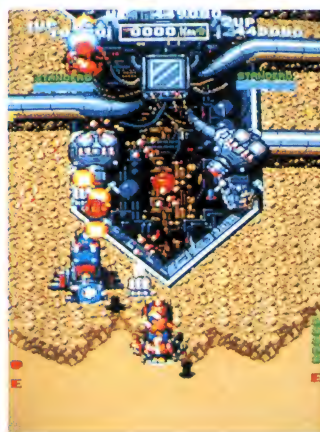
ニュータイプのパワーアップと「前後方スクロール」

「どのへんが『ＡＳＯ』と『怒』の息子なのか？」という話をしてなかったので、ゲーム内容にからめて説明していこう。

画面の端にゲージがあり、これは自艦の装備の状態を表している。敵を倒すと出現するＥマークを取ると、ゲージのレベルが上がりパワーアップ。これに加えて、途中に浮かぶＳＹＤを回収し、フォーメーションを組むことによって、ホーミング・サンダーなどの特殊攻撃が可能となるワケだ。ここらへんが『ＡＳＯ』を踏襲している。

このパワーアップした爆撃の最強モードが、『怒』でおなじみの炸裂弾。もう、ぶち壊しの快感の極致！

さて、敵要塞に向けて前進してゆき、あと少し……と思ったら、あらら、後退を始めてしまい、しばらく後退すると再び前進し、いよいよ要塞への攻撃にかかるのだ。途中浮いている機雷には注意。敵にぶつかるとダメージを受けてパワーダウンし、ゲージが０になるとアウト！ 敵によっては一発オダブツもあるので要注意だ。

◀ＺＩＧ２（２Ｐ）は最強に近い形態。ここまでくればかなりの破壊力が備わっている

◀要塞のひとつ。こいつをやっつけると、両艦はクルクル回って……あれ？ どっかで見たような光景ですね

緊急速報！ ナムコから『妖怪道中記』登場！

ナムコから早くも、次の製品の情報が届いたぞ。

タイトルは「妖怪道中記」〜たろすけ地獄を往く〜。

主人公「たろすけ」が５つの世界を旅する、アクションアドベンチャーゲーム。たろすけの行く手をはばむのは、妖怪たち。妖怪念力を放射して、妖怪をけちらし進むのだ。

５つの世界があって、それぞれ、霊界の入口、霊界、妖界、地獄界、輪廻界に分かれており、第五世界でえんま大王の裁きを受ける。これが、それまでの行ないによってエンディングが違うそうで、お楽しみ……。

妖怪を倒してお金を手に入れ、アイテムを入手するという、ＲＰＧ的要素もあるようだ。

もう春ですねェ〜。こんな時期にはノーテンキにゲームするのが一番。今月はそんな春色ゲームの紹介だヨ

イラスト／相村嘉一

ダブル ターゲット

シンシアの眠り

あの『カルテット2』がMk-Ⅲで帰ってきたぞ！ ゴキゲンなBGMにノッてシンシアの棺をとりもどそうぜ!!

スペースコロニー09に平和をとりもどせ!

王妃シンシアが永遠(とわ)の眠りについているスペースコロニー09がエイリアンに侵略された！ マリー、エドガー、そしてキミの任務は、シンシアの棺をエイリアンからとりもどすことだ。行け！ ダブルターゲット!!

キミが任務をまっとうするために覚えなければならないテクを紹介しよう。まずはジェットエンジンの活用だ。なお、これは敵からダメージを受けると、その場ではずれてしまい、場所によってはとりもどせなくなることもあるので注意。次に点数だ。じっとしているだけでもパワーメーターは減るので、つい先を急いでしまいがちだが、ふんばって高得点をあげておくことが、あとの昇進につながるのだぞ。くれぐれも、敵を倒したにもかかわらず、ポイントボールを取らずじまいなんてことのないよう。

▲エンジンをとるか安全をとるか、迷うなぁ

▲助け合いの精神が必要 「でも重いョ！」

▲こんな所でエンジンを落すと、あとが大変

▲得点稼ぎにストッパーを有効に使おう

SEGA大プレゼント PARTⅢ 当選者発表! 太っ腹SEGAさんの大プレゼントに当選した幸せ者たちを発表するぞ〜。ハズレたキミは思いっきりコイツらをののしってくれ。まず「MARK Ⅲ＋スペハリ」は大阪府の田中真一、東京都の一番ヶ瀬孝寛、北海道の南部謙治。

スターパワーに秘められたナゾ

説明書も見ないでゲームを始めちゃうと、まずスターで失敗するんじゃないかな？　これは各面に１コずつあって、これを５コ集めないと最終ステージに行けないんだ。５ステージをクリアして、もしスターパワーが足りないと、不足分だけ戻されてしまう。どうしても隠れている場所が発見できない時は

◀ラウンド１では最初からこうして見えている

◀ラウンド２は一番上のマバックを倒すと出現

▲ラウンド５ではココを撃てば出現する

同じステージを何度も繰り返すというテもあるけど得策じゃない。色々な場所を８発位撃ってると見つかりやすい。

大ボス＆アイテム

大ボス、な〜んて呼ぶにはあまりに弱いんじゃないかなぁ？　ま、とにかく、どのボスも少しのあいだ動作が遅くなるから、その時にすかさず倒してしまおう。

そして忘れてはならないのがミニキャラ。特に“みすとる”は一定時間の無敵か、パワーアップだから、確実に取っておこう。出し方はただただ色々な場所を撃つのみ。あやしいと思ったら８発位は撃ってみよう。パワーメータさえたくさんあれば他のものなんて……。

▲わざと被弾して、エンジンをはずしてでも“みすとる”は欲しい

▲一番動きの激しいボスだって、スヘハリに比べてしまえば……

裏の裏の裏はやっぱり裏!?

どーしてもオラ、ジェネラルになるだ!!　っていう向上心いっぱいのキミにはうれしいのがこのボーナスステージだ。

まずは２面。スターを取って、ボスを倒したあとに、ワープで裏から表にもどり、すぐにまた裏にいこうとすればＯＫ。

おつぎは３面。表でボスを倒して、一番右のドアから裏に行き、ワープドアの右のツボを数発撃ってからまた表へ行く。

そしてそしての４面は、ウラでボスを倒し、まん中のホーダテしかいない段でホーダテを倒し、ボスのいた所の左のドアから表にもどればＯＫ。

ボーナスステージはタイム制で、ここにいる間はパワーメータが減ることはないから焦らず急いで（？）制限時間までポイントボールを集めよう。（情報＝青森県・下山康治クン）

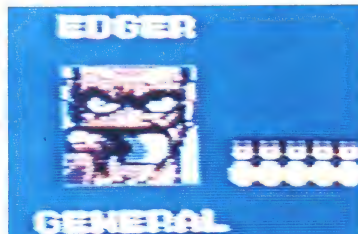
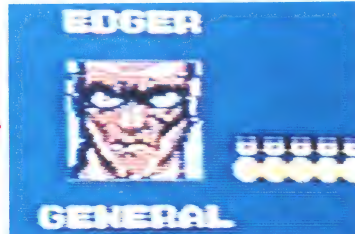
▲おっと！　ここがウワサの隠れステージ。時間制限があるから注意

マリー、うれし〜い！

そうです！　やっぱり階級とギャラは高いに越したことはないんです!!（おっと思わず力が入ってしまった）

階級は最初のSERGEANT（サージェント）から始まってゴールド４万点でCAPTAIN（キャプテン）、８万点でMAJOR（メジャー）、12万点でCOLONEL（カーネル）、そして、20万点で憧れのGENERAL（ジェネラル）となっている。と同時に、武器も強化されて、キャプテンになると次のラウンドからは射程距離が伸び、メジャーはプレイヤーが１人ふえ、カーネルは広範囲に撃てるようになり、ジェネラルで弾のスピードが速くなる、という具合になっている。コンプティーク読者なら、やっぱりジェネラルになってネ。

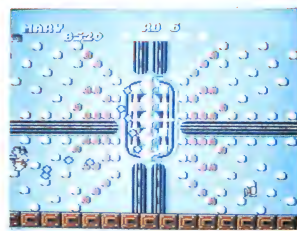
▲ニコッ！　普段はあんまり“かーあい”くないマリーなんだけど、この時ばかりは……ゲンキンな娘だなぁ！

▲フッ、キャプテンなんざ軽いもんだぜ！　な〜んてキザにキメちゃって……

▲シュワッチ！　とウルトラセブンになるわけではない！　あくまでクールなエドガー

▲大きな瞳が、とってもいかつい顔のチャームポイントとなるわけですね

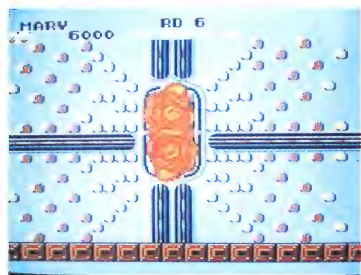
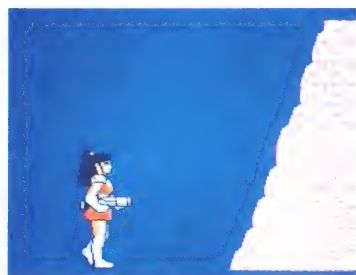
「ハングオンミニ」は大阪府の梶原一馬、宮城県の佐藤倫貴、東京都の菊地祥だ。続いて「ダンシングロボ」は東京都の塚田美奈子、愛知県の辻野秀人、神奈川県の石川紗弓。そして「ジリオン」は福岡県の沢井秀文、大分県の原野訓史、岐阜県の上野耕平。以上12名が当選。おめでとう！

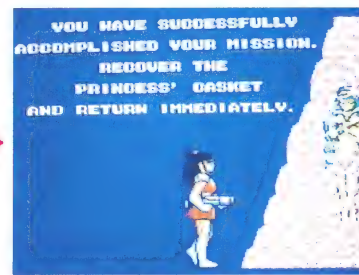
地味で激しい最終ラウンドへ突入！

一見すると、これが最終ラウンドかと思うほど、地味な感じのするラウンド6なんだけど、1歩動き出せば、きっと“みすとる”のありがたさがわかるんじゃないかな？　ここでは背景に隠れている2つの顔をもつ像を順番に撃っていこう。順番は別に探す必要はないぞ！　撃ってみて、首が飛び出てきたのが正解で、それ以外の“スカ”だと、な〜んにも反応なし。ここでのポイントはエイリアンの吐き出す炎にまとわりつかれて、パワーを失わないようにすることだ。

▲“当たり”の場合は首は飛ぶし、胴体は怒るし、ニギヤカです

▲これがコロニー09の中心部のコンピュータだ。これさえ壊せば……

任務完了！　—静寂のエンディング—

コロニー09の中枢コンピューターシステムを破壊すると、シンシア妃の棺をとりもどすことができる。このあまりに若く、美しい王妃が安らかに永遠の眠りを続けられることを願いつつ、今回の任務は終わりを告げた。

このあまりにあっけないエンディングをキミはどう思ったかな？『ファンタジーゾーン』も、『スペースハリアー』もゲーム中のノリのいいＢＧＭとはうらはらに、エンディングはいつも考えさせられるものがあったネ。これはシューティングに対してもつ、セガの哲学なのかな？　そんな事をなぜか考えてしまうダブルターゲットなのでした。

▲大量の弾をはき続けたコンヒュータを破壊！

▲エンディングにはアップで登場のマリー

▲任務完了！　シンシア妃よ、安らかに

NAKAJIのこれでどーだっ!!

ハリアー第1幕の終焉

トツゼン登場の新コーナー。今月は、ムズカしい、ムズカしいと評判の『スペースハリアー』のエンディングの一部を私が見せてあげる。とうていここまでこれなくて、初めて見たって人も多いはず。決して私のウデを自慢するわけじゃないが、読者サービスね！　まっ、これでどーだってなもん。

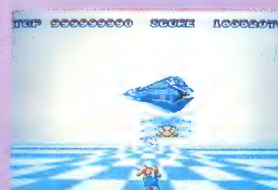
◀ラストエネミーを倒したあとも走り続ける…

◀すると地平線のかなたから何かが飛来してきた

◀ズズズーン！　っとエンドマークが！

まだまだハリアーは続く！

ナニナニ？　ゲームオーバーって表示中に1コンの①ボタンを上、上、下、下、左、右、左、右、下、上、下、上ってやると9回コンティニューできます!?　あのねー人が必死に終わらせたあとでこんなの送ってこないでョ！　それにこれって、あの雑誌とか、この雑誌に出てんじゃない！　ボツ！　ぜ〜ったいボツ！

あんまりくやしいから、ステージ12の戦闘機だって確認しちゃったい！　ワザは自分でやんなくちゃ!!

▲条件はステージ5と全部同じ。でもここで5本以内は難しいぞ！

▲これが本当の最終画面。自力でできれば、そーと一な感動もんヨ

そふとくりーむ新聞
発行所・コンプティーク情報局
東京都新宿区四谷1-8-14

『ウルティマⅣ』いよいよ日本上陸！ロード・ブリティッシュに直撃インタビュー!!

キミたちは「夢工場'87」って知っているかな。今年の夏、東京と大阪でひらかれるフジサンケイグループが主催するイベントで、言ってみれば文化祭のでかいやつって感じかな。で、その中にゲームのパビリオンってのもあるのだけど、その中心となるゲームが、あの名作『ウルティマ』なんだ。今度はいよいよ待ちに待った『ウルティマⅣ』が、PC88などで発売され、また『ウルティマⅢ』をベースにした、オリジナルの『ウルティマ』というゲームが、ファミコンで発売されることになったんだ。そこで、その製作発表会が、東京は青山のディスコ、マハラジャで行われ、原作者であるロード・ブリティッシュさんが来日したんだ。ついこの前『ウィザードリィ』のロバート・ウッドヘッドさんをインタビューしたばかりのコンプティーク外人取材班は、マハラジャへと向かったのだ。

で、会場に着いていきなり始まったのが、とってもセクシーなレオタード姿の女の人たちのパフォーマンス。さっすがディスコでやる発表会だけに、オッシャレーなんて思っているうちに、ニッポン放送のくり万太郎さん司会進行により、発表会が開始されたんだ。

最初はパターンどおり、フジサンケイグループの人やブリティッシュさんのお兄さんであるオリジン社の社長ロバート・ガリオットさんのあいさつなどがされ、そのあとロード・ブリティッシュさん自らによる『ウルティマ』の解説がなされたんだ。でも、どうもコンプティークのような専門誌向けに企画された発表会じゃなくって、一般誌向けのイベントだったみたいで、『ウルティマ』ってのはどういうゲームかっていう基本的なことしか話してもらえなかったんだ。？？？　また途中、フジテレビのニュース番組『スーパータイム』の取材があったりで、発表会はなんだかよくわかんないまま終ってしまったのだ。

▲ハンサムなロード・ブリティッシュさん

しかし、コンプティーク突撃外人取材班は…

でも、こんなことじゃ、コンプティーク外人取材班はつとまらない。ロード・ブリティッシュさんと、さしでインタビューできるという情報を聞きつけ、雨の中、会場である小原会館へと向かったのであった。会場に着くとすでに某L誌と某M誌の編集者が、ブリティシュさんたちと、英語でにこやかに歓談中。しかし、ボクらがその会場に1歩足を踏み入れたとたん、会場は一瞬にして、異様な緊張感に包まれたのであった。なんてネ!?

会場のヒナダンに座ったのは、ロード・ブリティッシュさんとロバート・ガリオットさん。それにフジサンケイグループから発売元のニュートピアプランニングの服部さん、ポニーの平野さんがならばれ、会場のうしろには、実際にプログラムを担当するフォアチューン（『ウィザードリィ』を移植したところだぞ）のめんめんもいたんだ。

▲お兄さんのロバートさんもしぶい

で、最初に質問したのはM誌の人。キミたちは知らないかもしれないけど、業界内では美人と評判の有名な人だ。

M（M誌の人のこと）MSXでは発売されるんですか？

F（これはフジサンケイグループの人の発言）「夢工場」の目的は、世界で最もすばらしいゲームを紹介すること。『ウルティマ』は最高のソフト。できるだけ多くの機種に移植したいです。そういうことで、PC88、98、X1、FM77、MSXの5機種とファミコンに移植します。

M　発売時期は？

F　7／18の「夢工場」のオープンには全機種間にあわせる。（エライ！）

ってな感じでインタビューはすすんでいったんだ。誌面の関係でこれ以上再録できないから、要点だけ紹介すると、実際のパソコンへの移植は、日本でおこなわれるけど、ブリティシュさんが細部にいたるまで日本側のニュートピアプランニングと連絡をとりあって作るとのこと。ファミコ

▲L・Bさんが『ウルティマIV』の説明をしてくれた

ンは、『ウルティマIII』をベースとして、日本でRPGに精通した人が仕事をし、ほかの似かよったRPGと差別化するため、シナリオは日本で作られるけど、途中何度もディスクをやりとりして、その間にブリティッシュさんのアイデアが入るようになるということだ。今までの『ウルティマ』シリーズの移植とはずいぶん力の入りかたが違うのだ。また、『ウルティマV』のことは？って聞くと、アメリカでの発売は今年の夏、「夢工場」の開催時期には間に合うらしい。それと、これはまだ先の話で、アメリカだけなんだけど『ウルティマ』のI、II、IIIが、グレードアップされ、発売されるようになるんだって。

▲スーパータイムの取材風景だぜ

ブリティッシュさん&ウッドヘッドさん

インタビューの最後にウッドヘッドさんにしたのと同じ質問をしてみた。

—好きなファミコンのソフトはありますか？

L　あまり知らないので教えてください。

(『ファミスタ』や『ドラゴンクエストII』をすすめた)

—アーケードゲームで好きなものは？

L　今いちばん好きなのは『ガントレット』です。『ウルティマ』もアーケードゲームにできたらいいと思います。

—日本のパソコンゲームで好きなものは？

L　むずかしい質問だな、ゲームはいろいろ新しいものがあったけど、日本語がわからないから、覚えていないんだ。

—このあいだ、ウッドヘッドさんに同じ質問をしたら、即座に『ウィザードリィ』だと答えてくれましたよ。そして、もし『ウィザードリィ』が好きなら『ウルティマ』を『ウルティマ』が好きなら『ウィザードリィ』をプレイしてください。でも、『ウィザードリィ』を先にね、と言っていましたけど。

▲『ウルティマIV』のゲーム画面。先は長い

L　ほんとうですか(笑)、でもそれは間違いですね。『ウルティマ』が先ですね。

—ところで、日本のハードについての感想を？

L　日本のハードはアメリカでの評判よりずっとすぐれていますね。グラフィックがすぐれているのには驚かされました。

—『ウルティマ』は日本のグラフィックの良い点を考りょして移植されるんですか？

L　もちろんです。『ウルティマ』はシリーズを追うごとに、グラフィックだけじゃなくサウンドもよくなっていると思います。

—それでは最後に日本の読者にメッセージを？

L　大きな可能性をもった日本のみなさんに、私のゲームを紹介することができてとてもうれしいです。7月にまた「夢工場」でお目にかかれるのを楽しみにしています。

とっても礼儀正しいロード・ブリティッシュさんでした。

一月某日、雨。どうして外人ゲームデザイナーのインタビューの日って雨なのかしら。

傘を忘れて、びしょびしょになりながらひろコたち一行は、第一会場の某ディスコ、第二会場の某会館を渡り歩き、やっとのことで―時間にして4時間後、交通費にして、千円を費やした後―〝ロード・ブリティッシュ〟氏の独占インタビューにたどり着いたのである。

H／ちょっと個人的な質問してもいいですか？

L／どうぞ。どうぞ。

H／どうしてゲームデザイナーになろうと思ったの？

L／僕は工科大学の学生だったんだけど、ドロップアウトしちゃったんだ。ゲームを作る方がおもしろそうだしね。

H／ウッドヘッドさんは、仕事をしないことの良い言い訳になると言ってたけど。

▲"踊りませんか？""喜んで"

L／ハハハ。たしかにそれは言えるね。

H／日本の女の子についてはどう思う？

L／うーん。アメリカでガールフレンドが待ってるから、その件に関してはコメントを控えたいんだけど、日本人は男性も女性もとても魅力的だと思うよ。

H／(…模範解答。ウッドヘッドさんとは大違い)では、昨日の夕食は何でしたか？

L／えーっと…。何だったかなー。(しばし考えこむ)

H／日本に来ると日本食はよく食べる？

L／僕はしゃぶしゃぶと酒が大好きなんだ。しゃぶしゃぶのセットも持ってるし、アメリカでもよく食べてるんだよ。

H／うらやましい。私、持ってない…。しゃぶしゃぶ…。

ロード・ブリティッシュ氏の横には常に世話係がいて、自由に雑談できる時間はごくわずかだったのだ。

でも！　彼は非常に美しく、ひろコは再会を今から夢見ているのです。

▲ねっ！　超ハンサムでしょ！

コンプティーク ネットワーク

情報部員コーナー

4月です。春です。新学期です。新しいお友だちもできます。
隣りの席のあの子よりも先に、情報部員になっちゃおう！　キミならきっとできるはず。

今月も新部員が続々誕生

今月は初登場のジュネラル部員が10名誕生いたしました。本田くんと安永くんは『ザナドゥ』の秘技を発見してくれた。それぞれ、『シナリオⅠ』と『シナリオⅡ』の合成ワザ、マトック悪使用例発見の功績があった。下山くんは「SEGA ニュース」で『ダブルターゲット』のボーナスステージを発見してくれた。「ドクター四谷のシミュレーション研究所」からは5人が上場で、上田くんは『蒼き狼と白き牡鹿』、小林くん、藤本くんは、『三国志』、清水くんと戸松くんは『信長の野望・全国版』からの情報を寄せてくれた。本誌にも堂々と掲載されてるよ。篠木くんと山口くんは、「ミステリー倶楽部・スタジアムに散ったバラ」の正解者だよ。「ミステリー倶楽部」で正解するのは情報部員になる早道かもしれないよ。情報は、できるだけ、ハガキか封書で送ってね。どのコーナー宛てかも書いてくれると大変ありがたいです。では、がんばって!!

情報部員名簿

前号追加分

General

- ◆本田邦夫〈奈良県〉(3)
- ◆下山康治〈青森県〉(3)
- ◆安永周二〈埼玉県〉(2)
- ◆上田勇一〈北海道〉(1)
- ◆小林弘和〈千葉県〉(1)
- ◆清水泰治〈福岡県〉(1)
- ◆戸松信博〈東京都〉(1)
- ◆藤本敏和〈千葉県〉(1)
- ◆篠木敏彦〈三重県〉(1)
- ◆山口大介〈静岡県〉(1)

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されてゆき、左のポイント表示にそってランクアップしていく。もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルも夢じゃない。

なお、情報を送るにあたっては、あて先をハッキリと。ファミコンなら“ファミコン探偵団”というふうにね。

スーパースペシャル	11pts.〜
スペシャル	6〜10pts.
ジェネラル	1〜5pts.

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。〔部員に贈られる副賞〕スーパースペシャルにはFCディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製TELカードと希望ソフト1本。ジェネラルには特製Tシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F
コンプティーク編集部

◀スーパースペシャルにはFCディスクシステム
※ファミコン本体は含みません。

▼スペシャルには特製TELカード

▼情報部員には部員証が贈られる

▲ジェネラルに贈られるTシャツ

 イラスト／桐村嘉一

CALENDER

4 april

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
3/29	3/30	3/31	1	2	3	4
5	6	7	コンプティーク 8 発売日	9	マルカツ 10 発売日	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	マルカツ 24 発売日	25
26	27	28	29	30	5/1	5/2

Grifon
Kon '87
MONSTER 4 APRIL CALENDAR
1 WED
2 THU
3 FRI
4 SAT
5 SUN
6 MON
7 TUE
8 WED コンプティーク発売日
9 THU
10 FRI 勝ファミコン発売日
11 SAT
12 SUN
13 MON
14 TUE
15 WED
16 THU
17 FRI
18 SAT
19 SUN
20 MON
21 TUE
22 WED
23 THU
24 FRI 勝ファミコン発売日
25 SAT
26 SUN
27 MON
28 TUE
29 WED
30 THU
（グリフォン） 種別は魔獣で、その姿はワシの頭と翼を持つライオン。岩山の洞窟に住み、その洞窟には多くの宝物があると言われている。ワシの鋭いくちばしと爪による攻撃は強力で危険だ。
イラスト／横山宏

IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

KUMIKO GOTO

すでにドラマ、CMで大活躍！ そして3月18日には、お待ち！「teardrop」でレコード・デビューもする久美子ちゃん。3月26日で、13歳。いま、サイコーに輝いてるネ。今月のデータバンクは、そんな久美子ちゃんをまるかじり♥大取材！ ほらほら、読まなきゃ遅れるぞっ!!

♥キミはオチャメなわがままエンジェル♥♥
後藤久美子

●撮影／岩瀬陽一

TV 女優・久美子ちゃんはスグレ○(マル)!!

NHK特集 S61・3・24 「テレビの国のアリス」

コンピュータグラフィック＋美少女の美しさ！

これこそ、久美子ちゃんのTV番組のデビュー作だ。コンピュータグラフィックによって創り出された映像のなかを、アリス役の久美子ちゃんが、駆けめぐる美しさにウットリ。出演が決まったときは「うれしくて、涙が出そうになっちゃった」そうだよ。

NHK大河ドラマ S62・1・4〜 「独眼竜政宗」

着物を着るのにひと苦労だった!?

今、大人気放送中の大河ドラマ。残念ながら久美子ちゃんの出演する回は終ってしまったけど、愛姫の少女時代という重要な役がらを演じたんだ。「体が細いから、着物を着るとき、おなかと胸にタオルをグルグル巻かれちゃった」と、苦労もあったんだぞ。

NHK銀河テレビ小説 S61・7・21〜8・8 「続・たけしくんハイ！」

（写真提供／NHK）

久美子ちゃんの美少女ぶりが、一気に全国区！

久美子ちゃんの美少女ぶりが、全国のお茶の間に広がったのはこのドラマのおかげだ。たけしの初恋の相手・弘子役を演じ、たけし役の小磯勝弥クンが、「こんなカワイイ子、ボクの学校にもいないよ〜」とマジボレしたというエピソードも。同感ですねえ。

フジテレビ系月曜ドラマランド S62・1・12 「パンツの穴」

ちょっぴりおませな少女役もピッタリ!!

これまでとはちがって、ちょっぴりおませで、活発な女の子役に挑戦したドラマ。共演の三浦浩一さんとのキスシーンは、「撮影前は、フリだけって約束だったのに……」と不満げ。「大人は信用できない」と思ったそうだ。こら、スタッフ！ 反省しなさい!!

フジテレビ系・第一生命スペシャルドラマ S61・9・22 「肝っ玉ママとオチャメな天使」

大女優に「目が輝いている」と言わせた!!

超ベテラン女優の森光子さんと共演した下町人情ドラマだ。幸せ薄い少女を見事に演じ、森さんに「感性の豊かな子。素直で目が輝いている」と言わせたくらい。森さんは白いポシェットをプレゼントしてくれるなど、久美子ちゃんをかわいがってくれたんだ。

「耳のいい子です！」と制作スタッフも太鼓判！ 歌手としても満点ね

○レコーディング中だよ♪ あきの間には、手に持ってるおもちゃでいたずっら。

レコーディングは、もちろん初体験の久美子ちゃん。しかし、4時間ぶっつづけで歌っても、「声の調子は変わらなかった」そう。「まちがってるところがあれば、どこがどう違うのかって、実際に音を聴かせるんです。するとバッチリ直す。耳のいい子です」と担当の内田高志ディレクター、やった！

PART 1

お仕事ぱーぺきカタログ

人気も仕事もゼッコーチョー！

いろんなところに久美子ちゃんの㊕フェイスはピッタシはまりっ。だからキューキョクのお忙し少女は、今日もお仕事よ!?

スポンサー殺到の人気者 CM

花王　エッセンシャルシャンプー&リンス　S61・7・20～

なぜか雨にたたられたロケ

久美子ちゃんの髪の美しさが印象的なCM。1本めは北海道で、今、流れている2本めは静岡県でロケされたもの。なぜか、両方とも雨にたたられたロケだったんだって！

花王　全製品プレゼントセール　S61・8・26～

なんとパリ撮影！おしゃれ～っ

短期間放映のCMなのに、なんとパリで撮影されたもの。気合い入ってるね。そういえば、久美子ちゃんが電話している電話BOXも、どことなくおしゃれぽかったもんね。ウイ。

スコッチ　VTRテープ　S61・9・6～

バックコーティングの意味は？

「スコッチはスタンダードもバックコーティングしています」というセリフが流行したCM。でも当の久美子ちゃんは「バックコーティングの意味がよくわからない」そうです。

ポッカ　元気であいさつ　S61・秋

スープが熱くて、ふりだけ！

おいしそーにスープを飲む久美子ちゃん。見ているボクらまであったかーい気分になるね。でも……「ホントは飲むふりだけ。だって熱いんだもん」ナハハハ、こりゃ1本とられましたあ。

ヤマザキ　ナビスコ・チップスター　S61・秋

スポンサー大喜びの正直発言

このCMに出演することが決まって久美子ちゃんは大喜び！「だって、私、このチップスター大好きなんだもん」と、スポンサーも大喜びの発言でした。もち、撮影もスムーズに進行。メデタシ。

タカラ　こんにちは赤ちゃん　S61・11月

"声まね人形"に興味シンシン

人の声に反応して、しゃべってくれる、話題の人形のCMにも出演してんだぞ。久美子ちゃんも、この人形には非常に興味を持って、おもしろがっていたんだって。カワイイ！

PART2

素顔発見！追っかけレポート

シャボン玉の大きいの、ブヨブヨしておもしろい！

本日は2月×日。ウ～ップ、寒み～い！ 久美子ちゃん登場は夕方の5時。「今日は冷えるね？」って聞いたら、「寒くないよっ」ときたもんだ。さすがに若い！

「おはようございます！」と移動用ワゴン車からニコッ

メイク室でお化粧です

衣装も変えて準備ＯＫ

最後にスタッフと記念撮影ざんす

さーて、いよいよ撮影開始。シャボン玉を作って楽ピそう。ドでかいのにも挑戦ね。

「おつかれさまーっ！」

仕事が終わって事務所に電話。業務連絡だよ。

●撮影／小林ばく

久美子ちゃんはいま、モーレツに忙しい。この日もそうだけど、平日は学校が終わると、夕方から夜９時ごろまでお仕事。土曜・日曜は、もちろんギッシリのスケジュールで埋まる。

「休みは、月に１度あるくらいです」とマネージャーさん。久美子ちゃんはガンバリ屋さんなんだねえ。

さて、この日のお仕事は、４月から全国に貼られる、建設省の“河川美化キャンペーン”ポスターの撮影。このポスターのために３時間もスタジオにかんづめなんだぜ。それでも、撮影中ずっと笑顔の久美子ちゃん。

「シャボン玉の大きいの、ブヨブヨしてておもしろかったっ！」だって。ちっとも疲れてないみたい。さわやか笑顔で帰って行ったよ。

久美子ちゃんの歴史がわかる成長ヒストリー

富士山のふもとで誕生。サッカーやローラースケートが好きなオテンバ少女時代

久美子ちゃんが生まれたのは、昭和49年３月26日。静岡県の富士山のふもと富士市で、お姉さん、お兄さんに続く、後藤家３番目の子として産声をあげたんだよ。

「富士市にいたころはね、小さかったからよく覚えてないけど、家のまわりにあき地があって、そこで近所の子たちと鬼ごっこして遊んでたよっ」

このころの久美子ちゃんって、どんな顔をしていたのかな。子どものころから、やっぱり美人!?

「ウウ～ウン、ブスだった。小学校１年生のころだけど、前歯が抜けちゃって、ひどい顔していたもん（笑）」

ちょうど、はえかわりの時期だったんだろうね。

さて、話は前後しちゃうけど、富士市で幼年期を過ごした久美子ちゃんは、幼稚園入園からは一家そろって東京へ引っ越し。その後、小学生になった久美子ちゃんは、とっても活発な女の子だったみたいよ。

「よく、ゴムとびをして遊んでたの。あと、男の子と家で遊んでいて、暴れていたら、その子が倒れちゃって、ガラスに頭ぶつけてね。それでケガしちゃったりとか。かなりオテンバだったんだっ」

そのオテンバ少女ぶりを、さらにハッキリさせちゃう

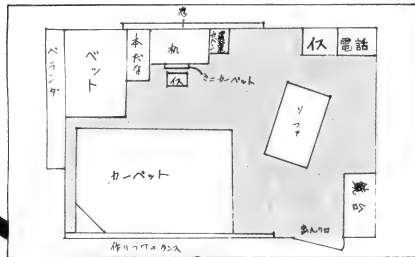
PART3

プライベート公開図鑑

大親友"クッタン"とスロットマシンが宝物！

さあさっ、こんどのコーナーは、とっておきの目玉!! 久美子ちゃんの秘密ゾーンにググ〜ッと潜入しちゃうぞのコーナーだよん。永久保存版の貴重な記事だぞっ。

南向きの窓、ベランダつき 久美子ちゃんの"お城"は広々！

やったね！ 久美子ちゃんのお部屋を特別公開だよっ。下のイラストは自筆のもの。「南向きに窓があって、広さは6畳です。とってもいい部屋よ！」と久美子ちゃん。広々としてるネ♥

全力でやった仕事の記念品、人形と電報を大切にする㊕のココロ！

久美子ちゃんがウ〜ンとたいせつにしてるのが下の写真、デビュー作『テレビの国のアリス』の撮影が終了したときにスタッフから贈られた人形。「これ、刀の部分を引くとしゃべるんだよ」って久美子ちゃん。特別に見せてくれたんだぜ。ヤッピー！

ほかにも、去年"ゴールデンアロー賞"で新人賞を受けたときにもらった電報もだいじにしているよ。

「坂本龍一さんや中森明夫さんもくれたの」とウレシ顔の久美子ちゃん。全力でやった仕事の記念品なんだね。

大親友"クッタン"が久美子ちゃんを証言。「ゴッチってヘンなんですよおー！(笑)」

だ〜れだ？ 久美子ちゃんの隣にいるのは。彼女はクッタンこと、滝口久美ちゃん。久美子ちゃんのクラスメイトで大親友なんだよっ。「ゴッチ(久美子ちゃんのアダ名)ってね、ヘンなんです。クラスで男子に声かけられると『なによお！』ってどなったり（笑)。ふたりでモノマネとかして、休み時間は遊んでるの」とクッタン。ワッ、1度聞いてみたいよお。

求む、プレゼント!? アンティーク物に興味シンシンの久美子ちゃん

「帽子を10コくらい持ってるよっ」ってほかに、これといって集めてる物はない久美子ちゃんだけど、いま凝りに凝ってるのがアンティーク物。

右の写真は、渋谷の専門店で見つけたというアメリカ製のスロットマシン。「宝物なのよ」だって。

のが、久美子ちゃんの次のことば。

「私ね、小学4年のときに、サッカーのクラブに入ったの。4年生になると入れるクラブで、5、6年生の先輩のほうがやっぱりうまかったけど、走るの専門でガンバッてたんだから！」

サッカーのほかにも、ローラースケートもやっていたっていう久美子ちゃん。なんか、いまの久美子ちゃんからは想像しにくいね。

小学生5年生から、すでにモデルとして活躍！ これからもガンバルぞっ!!

そんな元気いっぱいの久美子ちゃんだけど、その後、小学5年生からは、現在の事務所の所属モデルとして、"週刊セブンティーン"などの雑誌やCM（ワーナーランバート「ゼリーキャンディーもぐっちょ！」／一部地域のみ放送〈終了〉）で活躍しはじめていたんだよ。そのため、熱中してたサッカーのクラブにも行けなくなっちゃった久美子ちゃん。そのウップンを取材現場で、カメラマンの腕をひっかいたりして晴らしているっていうウワサも!? なんちゃってね！

さて、久美子ちゃんは、おばあちゃんが大好き。

「鎌倉に住んでいてね、遊びに行くと、必ず2000円くらい、おこづかいをくれるんだっ」

お正月、お年玉もたくさんくれたとか……？

4月から久美子ちゃんは中学2年生。勉強とお仕事を両立して、これからもガンバッてくれるよ。

●インフォメーション●

★キミも久美子ちゃんのファンクラブ、"Boys & Girls"に入ろう！ メンバーズカード、ニュース、レターほか、いろんな特典があるぞっ。入会方法の問い合わせは、〒150 東京都渋谷区神宮前4-3-14 東京セントラルビル401号 ㈱オスカープロモーション内 後藤久美子ファンクラブ 電話03(408)6771まで。久美子ちゃんが待ってるぞ!!

★久美子ちゃんの声が電話で聞けるよっ。電話番号は03(427)9350、06(251)9350の2本。最新ニュースも聞けちゃうゴキゲンものだよ。さっそくダイヤルしてね。

PART4

スペシャルインタビュー

女優としてがんばりたいな

久美子ちゃんは頭の回転が早い！ と、もっぱらの評判。こちらも負けずに鋭い質問を浴びせちゃうぞっと。気合い入れてGO！

街で声かけられて友だちだと思ったら…

——久美子ちゃん、ドラマやCMにひっぱりダコで、すっかり有名人だね！ 学校や街で、知らない人から声かけられたりすることあるでしょ？

「ウン、よくあるよ。この前も、渋谷のデパートで買い物してるときに、突然『あの～、後藤久美子さんですか？』って言われたの。『ハイ』って答えたら、『わあ～、カワイイ!! これからもがんばってください』とか言って、キャピキャピしながら、どこか行っちゃったり……。あとね、渋谷のスクランブル交差点のところで、急に『久美子ちゃん！』って呼ばれて、友だちかなって思ったら、ぜんぜん知らない人で、ビックリしちゃった(笑)。そういうのばっかりなの」

——それだけ、人気モンなんだよ！

「それにね、ほかの学校の知らない女の子から電話がかかってくるの。それも決まって月、水、金に」

——エッ、月、水、金っていうのは？

「直接、私が出たわけじゃないから、よくわかんないけど、お母さんの話だと、なんか受話器の周りに、人が大勢いるらしいの。だから、塾の帰りかなんかにかけてるんじゃないのかなあ」

レコードを出すなんて思ってもみなかったの

——何考えてんだろーね、その子は(笑)。でも、受話器の周りの音まで聞きとるとは、久美子ちゃんのお母さんもスルドイ！ あ、そういえば、久美子ちゃんの事務所のオーディションに申し込んでくれたのもお母さんなんだよね。

「そう。前から、テレビに出たいなあとか言ってたから、今の事務所の募集記事を見て、出してくれたの」

——ウ～ン。やさしい親心ですなあ。そのおかげで、3月18日にはレコードも出るんだもんね！

「でも歌は自信ないんです。レコード出すなんて思ってなかったし」

——だけど、デビュー曲「teardrop」聴いたけど、バッチリだったよ。

「曲はいい曲ですよ。私も、とっても気に入ってるの」

——久美子ちゃんは、フルートも吹けるし、音楽のほうでも、ビッグになれると思うけどなあ。

「あ、それはね、私の家族っていうのは、みんな楽器が好きなの。バイオリンやピアノやギターなんか弾いてる。ただ、ここ半年くらいは、あんまりやってないから、私のフルートの腕もおちてるだろうなあ」

4月から新番組に出演！ がんばります

——じゃ、ヒマなときは、家で何してることが多いの？

「ウーン、庭の芝生の上で、犬といっしょにゴロゴロ(笑)。この犬は、ポメラニアンで、名まえは『オリーブ』っていうの。去年、家を増築したから、庭がうんと狭くなったの。だからあまり遊べなくなって、オリーブに悪いなあ」

——久美子ちゃん自身も忙しくなったしね。ところで、4月14日からドラマ「ママはライバル」(TBS系・火曜夜8時）が始まるんだよね。どんな内容なの？

「父親役が三田村邦彦さんで、私はその娘役。で、わけあって、中山美穂さん自身が演じるアイドル歌手・中山美穂さんが、継母(ままはは)としてやってくるの。それでひと騒動おこるっていうストーリーなの。あとは、ドラマのほうを見てください」

——ワァ、なんかおもしろそーね。もうすぐ収録もスタートして、ますます忙しくなるだろうけど、体に気をつけてがんばってね！

「ハイ、がんばります。とくにドラマはがんばりますっ（笑)」

自筆メッセージ

...めまして、
後藤久美子です。
もうすぐ私の、レコ
ード発売日です！
みなさん、もしよけれ
ば買って聞いて下さい。
とても、良い曲ですよ。
では、さようなら。

IDOL DATA BANK

久美子ちゃんのすべてをインプット

本　名	後藤久美子
ニックネーム	ゴッチ
生年月日	昭和49年３月26日
星　座	おひつじ座
血液型	O型
出身地	東京都
サイズ	身長156cm、体重39kg、バスト？cm、ウエスト？cm、ヒップ？cm、足の大きさ24cm
出身校	区立中学校在学中
趣　味	フルート
特　技	ジャズダンス
家族構成	父、母、姉、兄
デビューはいつ？	昭和62年３月18日
ディスコグラフィ	★シングル――「teardrop」('87.3.18)
TVドラマ出演歴	NHK特集「テレビの国のアリス」(NHK'86.3.24)、「続・たけしくんハイ！」(NHK'86.7.21〜8.8)、「肝っ玉ママとオチャメな天使」(CX'86.9.22)、「独眼竜政宗」(NHK'86.1.4)「パンツの穴」(CX'86.1.12)
CM出演歴	花王「エッセンシャルシャンプー&リンス」「ヘアケア祭り」住友３M「スコッチビデオカセットEG」、ヤマザキナビスコ「チップスター」、ポッカコーポレーション「元気であいさつ」、タカラ「こんにちは赤ちゃん」
どんな性格？	勝気だけど涙もろい
自分の体の好きな所	なし
自分の体のきらいな所	なし
好きなファッション	ミニのジャンパースカート
好きなスポーツ	ローラースケート、サッカー
好きな動物	イヌ(ポメラニアンを飼ってる)
きらいな動物	ムシ
好きな音楽	クラシックからロック、ヘヴィメタ、パンク
好きなアーティスト	尾崎豊
好きな食べもの	チョコレート、とうもろこし
好きな色	ブルー、ピンク、若草色
好きな絵	風景画(油絵)
好きな場所	たたみのある控え室
尊敬する人	天才
理想の男のコ	目が二重で、色がなまっちろくない人
きらいな男のコ	不潔な人。夏とかに、短パンをはいて、足を出している人
よくみるTV番組	「風雲たけし城」。「男女７人夏物語」も好きでした
好きな映画	「インディ・ジョーンズ」、「スーパーマン」、「スターウォーズ」、「OZ」、「リトルプリンス」
旅行したい国は？	ルーマニア(ヨーロッパ)
占いを信じるか？	信じません
初恋はいつ？	まだです
いちばん大切なもの	お祝いにもらった電報
愛読書	「ときめきトゥナイト」
ライバルはだれ？	いません
弾ける楽器	フルート
欲しいもの	アンティークなもの
キスの経験	なし
チカンにあったことは？	ある(電車の中で)
結婚は何歳でしたい？	したいと思わない
コンピュータをどう思う？	感心する

※アイドル・データバンクのプログラム・リストを欲しい方は、返信用封筒と120円切手を同封し、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで"アイドル・データバンク・リスト希望"と書いて送ってね。

PRESENT

久美子ちゃんからプレゼント

(日本コロムビア提供)

⬆サイン入りメモ帳／３名様

⬆サイン色紙／10名様

⬅フリーケース５名様

プレゼントが欲しい人は、下のクイズに答えてね。官製ハガキに欲しいものひとつとクイズの答を書いて、右下の応募券を貼って送ろう！　しめきりは４月７日だよ。

クイズに答えてもらっちゃおう！

さて、問題です。久美子ちゃんは３月18日に歌手デビューするけど、そのタイトル名は、ズバリ！　何でしょう？　ヒントは、「おしゃべりテレフォン」を聞いてね。ハガキ待ってるよーん♥

⬆テレホンカード／５名様

♥次号は、今、人気急上昇！の注目アイドル立花理佐ちゃんの登場だっ!!

♥久美子ちゃんの本「ゴクミ語録(仮)」が角川書店から５月初旬発売予定。プロデュースは、なんと！　あの坂本龍一さんだぞっ!!

IDOL DATABANK 4月号 応募券

メロディ・データ

teardrop

後藤久美子

作詞　来生えつこ
作曲　筒美京平
編曲　武部聡志

ふいにみんな　メランコリー
感じる不思議　同じよ
涙ひとつぶ　身につけ始め
憂いの夢　染めて悩むけど
　雨上がりの空の　まぶしさ
　忘れないでね　君の歌声も
　ノスタルジーを　唄わないで
　忘れないでね　涙はひとつぶ
　こらえて　今

遠くにいても　感じて
君に笑顔を　送るわ
黄昏に雨　窓を流れても
雲の切れ目　光り届くまで
　ひとりごとなら　雨に消して
　忘れないでね　君への約束
　ノスタルジーを　かばわないで
　追憶時代　語るのは早い

　雨上がりの空の　まぶしさ
　忘れないでね　君への伝言
　ノスタルジーを　唄わないで
　忘れないでね　涙はひとつぶ
　こらえて　まだ

データリスト teardrop

```
T12005L4V15Q8@46
FRR<A8B-8&B->GEDCDC<B-8A8&ARR2
>FRR<A8B-8&B->GEDCRL8B-AGA&A1
R4AAAF&F<B-B-4.>G&G4R4R4GGGEE<AA4.>F&F4R4
R4DEGEDF&F4DEGEDE&E2R4FE&E1
D4EF&F4AB-&B-4AG&G4FE&E4DC&C4GA&A1
D4EF&F4AB-&B-4AG&G4G>C&C4<B-A&A4GF&F4GE&E4R4
D4EF&F4AB-&B-4AG&G4FE&E4DC&C4GA&A1
D4EF&F4AB-&B-4AG&G4G>C&C4<B-A&A4GF&F4GE&E4.<A
>A2.B-G&G2AD&D1&D2.R4
D4EF&F4AB-&B-4AG&G4FE&E4DC&C4GA&A1
D4EF&F4AB-&B-4AG&G4G>C&C4<B-A&A4GF&F4GE&E4R4
D4EF&F4AB-&B-4AG&G4FE&E4DC&C4GA&A1
D4EF&F4AB-&B-4AG&G4G>C&C4<B-A&A4GF&F4GE&E4.<A
>A2.B-G&G2.AD&D1
$
```

　このデータは何?って言っているキミ、昨年の6月号を買ってないな。これは昨年1月号で紹介したアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして昨年6月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中にそのアイドルの歌のメロディが流れるというプログラムなのだ。ただし、PC8801mkIISR/FR/MR/TRにかぎるけどね。

　そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と120円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、"メロディリストを送れ"と書いて送って下さい。また、昨年1月号で紹介したもとのアイドルデータバンクのプログラムが欲しい人も120円分切手を同封の上、"アイドルデータバンク・リストを送れ"と書いて送って下さい。両方とも欲しい人は200円分切手を同封の上、"両方送れ"と書いて送って下さい。

Vol.9

PC88で通信にチャレンジ！

●88ユーザーのリクエストにおこたえして、今回は88特集！

88 用通信ソフトのかしこい選び方

●88用通信ソフト ここがチェックポイント

全国100万人の88ファンのみんな、お待たせ、今回のパソコン通信体験講座は、みんなからのラブコール＆リクエストにおこたえして「PC-88でパソコン通信にチャレンジ」の巻をやってしまうのだ。

◀SRにモデム電話をプラスしたTR

88の場合も他のパソコンと同じく、通信に必要なのは、モデムと通信ソフト。特に、使いやすい通信ソフトをいかに選ぶかが、通信を楽しむための重要なポイントになる。そこで今回は、良い通信ソフトを選ぶための基礎知識を紹介して、その次に、６本の88用通信ソフトをばっちりチェックしてみよう。(モデムは２月号に書いてあるから見てね！)

最初のチェックポイントは、パソコンネットにつなぐ前に必要な機能だ。これには「通信速度」と「漢字コード」の２つがある。この２つを、相手のパソコンネットに合わせなければ、通信は始まらない。まちがった速度や漢字コードでは、電話をかけてつないでも、訳の分からない文字が画面に現れるだけ。何が何やら、さっぱり理解できない。

88の場合、実は通信速度はソフトでなくハードのモデルが何かで決まってしまう。場合によっては、「通信ソフト

イラスト／中山蛙

は1200ボーまでしか使えません」なんて書いてあっても、それ以上の速度で使えることがある。具体的には、「8801／mkⅡ」で300ボー、「SR／FR／MR／TR」で4800ボー、「FH／MH」で9600ボーまで使えると思っていればまちがいない。

漢字コードは、「シフトJIS」と「NEC漢字」の2種類をサポートいることが最低条件だ。「シフトJIS」は、あのパソコン通信の草分け「アスキーネット」や多くの草の根BBSで採用されているものだし、「NEC漢字」は、ごぞんじ「PC－VAN」で使われているものだからだ。ごくまれに「JIS漢字」と呼ばれるコードを採用しているところもあるので、この漢字もサポートしている通信ソフトなら、なお安心だ。

第3のチェックポイントは「オートログイン」。「オートログイン」というのは、電話をかけ、IDやパスワードを自動的に送信し、めざすパソコンネットに自動的に接続してくれる機能のこと。絶対になければならないというわけではないが、おなじみネットがある時には便利な機能だ。

接続ができた後で大切な機能は「オートタイプ」と「通信記録」の2つ。

「オートタイプ」というのは、あらかじめフロッピーのファイルに作っておいた文章を、キーボードから打ちこんだのと同様に送り出す機能だ。この機能を使えば、いちいちオンラインで文章を書くよりもずっと早く文章を送ることができる。電話代を節約するには、オートタイプは不可決の機能ということができる。

「通信記録」は別名「ログ」と呼ばれる。これは、アクセス中にパソコンのディスプレイに表示される内容をそのままフロッピーに書きこんでくれる機能だ。パソコン通信から入手できる情報は、他ではとても手には入らない貴重な内容も多いから、これもぜひものの機能だ。

次のチェックポイントは、「オンラインでの漢字の入力」機能と、「オンラインエディター」の2つだ。

「オンラインで漢字を入力する」機能がないと、漢字のメッセージを書くためにいちいち電話を切って、ワープロを動かしてメッセージを作成し、再度電話をかけて文章をオートタイプしなければならない。変換方式が「文節変換」の物を選ぶようにしよう。今どき「単漢字変換」方式のものでは時代遅れだ。

「オンラインエディター」というのは、パソコンネットにつなぎながら使えるワープロだと思ってもらうとまちがいない。これは、オンラインで入力するにはちょっと長いメッセージで、かと言ってわざわざ通信を終了してワープロを使うほどでもない文章を書くには実に便利だ。

「逆スクロール」機能は、画面の上にスクロールして消えてしまった文章を100行とか200行とかいう範囲でしっかりと覚えていて、再表示してくれる便利な機能だ。一度この機能のあるソフトを使ってしまうと「今までどうしてこの機能なしで通信ができたんだろうな？」って不思議に思うくらいの便利さなのだ。

「XMODEM」というのは、電話のノイズで文字が化けたりしないで通信するための機能だ。プログラムのように普通のパソコン通信では送れないものを送ることもできる。ふだんは使わないけど、これからパソコンソフトをやりとりするようになると必要な機能だ。「PC－VAN」ではもう使い始めているし、将来を考えればほしい機能と言えるね。（164ページの表は以上のポイントから6本のソフトを比較したものだ）

モデムを買おうと思うのですが、1200ボーのモデムを買えば良いのでしょうか？ 最近は2400ボーのモデムも出てきていると聞きますが？

ただ一言。迷わず1200ボーを選びなさい。確かに2400ボーのモデムも出てきているが、まだ時期が早い。あと1年くらい待った方がいいだろう。

まずは、価格の問題がある。今は、1200ボーのモデムなら定価で4万円弱、実売価格だと3万円を切っているものが多い。ところが2400ボーのモデムは、定価だと10万円以上、実売でも8万円を切る物は少ない。この値段は、1年から1年半ほど前に1200ボーのモデムが出てきたときとほぼ同じ価格だ。モデムメーカーは、今、安くなりすぎた1200ボーのモデムに見きりをつけて、2400ボーの研究をしている最中、たぶん今後1年以内に各社が安い2400ボーのモデムを発売するだろう。だから、今2400ボーのモデムを買うのと同じお金で、今1200ボーのモデムを買って、残りで来年2400ボーの物が買えるようになるに違いない。

こう言うと「同じ値段で1200ボーのモデムを買って、来年2400ボーの物を買うくらいなら、今無理しても2400ボーの物を買った方が、その間2400ボーで使える分得じゃん」という人がいるに違いない。確かに1年間2400ボーで使った方が、通信速度が早い分電話代が安くつく。単純に考えれば電話代は半分だ。で、実際はどうか？　これが絶対に半分にならない。理由は「パソコンネットのホストコンピュータ」の処理速度と「文字化け」の問題だ。

まず「パソコンネットのホストコンピュータ」の処理速度だけど、パソコン通信をやっている人なら、パソコンネットからの返事が時々遅くなるのを知っているだろう。あれはパソコンネットのコンピュータが、ハードディスクを読みに行ったり、他のユーザーの相手をしていて、キミに返事を送るのに時間がかかっているんだ。これは、ボクらのモデムをどんなに高速なものにしようと関係ない。ボクの経験では、1200ボーのモデムを2400のものに代えても、実感としては30パーセントくらいしか通信時間は短くならない。

次の問題が「文字化け」だ。2400で通信するとやたら文字が化けて画面に白い四角、別名「とうふ」と呼ばれるものがやたらに出てくる。下手をすると、あまりに「とうふ」が多くて、何が書いてあるか分からないなんてことになりかねない。今のパソコン通信で使っている「無手順方式」という通信方法では、この「とうふ」をなくすことはできない。どうしても「とうふ」をなくしたければ「MNP」とか「XPC」とか呼ばれる別の通信方式を使わなければならないけど、日本ではどの方式が普及するのかまだ良く分からないときている。

だから、2400ボーはあと1年ほどは様子を見てから買った方が得策というわけだ。

※メール大募集中！ コンプティーク編集部では読書からのメール（通信での）を募集しています。パソコン通信してるキミ、さっそくメール送ってネ。各ネットワークの編集部のIDは次の通りです。アスキーネット→asc21344、PC-VAN→PJK98371、EYENET→QHF006、テレスター→TS000374です。ヨロシクね！

88用通信ソフト試用レポート

ソフトの使いがってというのは、横ならびの比較だけではなかなか分からない。機能は多いが、スピードが遅かったり操作性が悪かったりで使いものにならないものもあれば、機能は限られているけどその分シンプルで使いやすい、なんてことがよくある。

と言うわけで、この後は164ページの比較表にのせた通信ソフトを試用してみた感想を紹介しよう。機能の比較表と、ここに紹介した使用感を良く読んで、キミに合った一本を選んでくれ。

機能が充実の専用通信ソフト

最初に紹介する3本は、いずれも通信専用ソフト。88用の専用通信ソフトは、最近機能が充実したものが増えてきて、徐々に98用の通信ソフトと機能の面での差が小さくなっている。今回紹介した中にも98用の通信ソフトにけっしてひけをとらないものがある。

専用ソフトの良さは、通信をする時の制限が少ないことだ。後で紹介する通信機能のついたワープロの場合、ワープロとの文書のやりとりのために特有の制限があることが多い。もしキミが、かなりマジにパソコン通信をやりたいと思うなら専用のソフトを選ぶ方が賢明だろう。それでは最近発売されたものの中から3本を紹介しよう。

JETターミナル

トップバッターは、今回紹介する6本の中で通信という面からみて、一番高級感があって使いやすかった「JETターミナル」だ。(正直言って、88にこんなに良い通信ソフトがあるとは思わなかった!)「オートログイン」、「XMODEM」などの機能こそないものの、その他の機能は充実しているし、使い勝手の良さもピカーだ。98用の通信ソフトで「まいとーく」というソフトがあるが、雰囲気は良く似ている。ただし操作性の良さ、画面デザインなどは、「JETターミナル」の方が洗練されている。

特に内蔵エディターが良くできている。98用のものと比べてもひけをとらないトップクラスのでき。このエディターは、通信中に電話回線をつなげたまま使うこともできるし、もちろん電話をかけていない時にふつうのワープロのように文章を作成する時も使える。

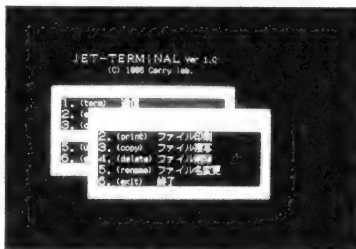
「JETターミナル」のもう一つの特徴は、「CDOS」と呼ばれるキャリーラボ独自の日本語OS上で動いていること。このOSは、見た目も使い勝手も16ビットのMS－DOSにそっくり。さらにこのCDOS、単に使い勝手が似ているだけでなく、ファイルの形式もMS-DOSと同じ。だから「JETターミナル」で作ったファイルは、98で読むことができるし、MRやMHならば逆に98で作った文章を「JET」に読みこむこともできる。その他にもBASICのシーケンシャルファイルやワープロの「JET」で作成した文書を変換して通信用のファイルにする機能も付いている。

88TERM

日本のパソコン通信の普及にもっとも貢献したパソコンネットは何といっても「アスキーネット」だ。そして、「アスキーネット」の多くの人が使っていた通信ソフトが、同じアスキーの出した「CTERM」だ。98ユーザーの大部分が、この通信ソフトでパソコン通信を体験したと言っても過言ではない。初期に出たわりには、機能も充実していた。特に通信用のコマンドプログラムを作成する機能は、その後に出てきた数々の通信ソフトでもなかなか超えることのできないほど充実したものだった。で、「あの名作CTERMを88に!」というユーザーの声に応えて出されたのが、これから紹介する「88TERM」だ。

「88TERM」は、「XMODEM」と「逆スクロール」機能をサポートしている。だから、どうしてもこの機能が欲しい人は、迷わず「88TERM」を選ぼう。ただ残念なのは「オンラインエディター」がないことだ。したがって長いメッセージを書きこむには、あらかじめ他のワープロソフトを使って文章を作成しておき、「88TERM」でオートタイプするしかない。このへんは「JETターミナル」の方が便利だ。というわけで、キミが気に入ったワープロを持っていて、通信機能だけをさがしているなら「88TERM」、ワープロがなくて「この際パソコン通信も始めよう!」と思っているなら「JETターミナル」という選択が賢いといえるのではないだろうか。

BBSキャッチャー88

今回の6本の中で一番低価格なのが、この「BBSキャッチャー」。安いのはうれしいのだが、安い分だけ機能もイマイチ。ついこの間までなら、この機能でもなかなかのものだったが、急速な通信ソフトの高機能化の中で、やや設計の古さが感じられる。特に漢字の変換が単漢字変換では、入力する時に時間がかかり過ぎる。これではソフトが安い分くらい、あっという間に電話代に消えてしまう。と言うわけで、このソフトは、とりあえずパソコン通信を体験してみたい人か、あまりメッセージを書かないリードオンリーの人向きと言える。ただし「BBSキャッチャー」は、ユーカラの文書を変換して通信用に使えるから、ユーカラと組み合わせて使えば、メッセージをたくさん書きたい人でも使えるかもしれない。

▲「JETターミナル」

▲「JETターミナル」

PC8801シリーズ用通信ソフトの機能チェックリスト

名称 / 機能		専用通信ソフト			通信機能
		JETターミナル	88TERM	BBS CATCHER 88	SUPER春望Ⅱクリエイティブ
通信速度	300ボー	○	○	○	○
	1200ボー(＊)	○	○	○	○
使える漢字コード	シフトJIS	○	○	○	○
	NEC漢字	○	○	○	○
	JIS	○	○	○	○
オートログイン		×	○	×	○
オートタイプ		○	○	○	○
通信記録(ログ)		○	○	○	○
オンラインでの漢字入力		文節変換	文節変換	単漢字変換	文節変換
オンライン・エディター		○	×	×	×
逆スクロール		×	○	×	×
XMODEM		×	○	×	×
発売元		㈱キャリーラボ ☎(096)363-0211	㈱アスキー ☎(03)486-9661	㈱エスミー ☎(052)561-1445	デービーソフト㈱ ☎(011)251-7462
価格(円)		9,800	12,800	6,800	34,800

ワープロソフトでばっちり通信！

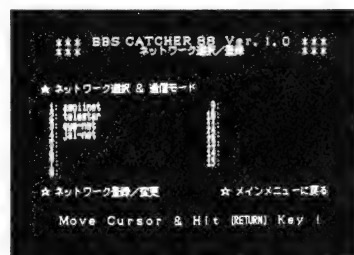
88用の通信ソフトの特徴は、日本語ワープロのオマケとして通信機能が付いている物が多いことだ。前に紹介した3本はいずれも単体の通信ソフトだけど、これから紹介する「スーパー春望Ⅱ」や「ユーカラart」、「HuWORDニセコ88」の3本は日本語ワープロシリーズの一つとして通信機能がついている。「パソコン通信したいし、この際だから88で本格的にワープロもしてしまおう」と言う人は、これから紹介する3本がお買い得だ。

通信機能のついたワープロの場合注意しなければならないのが、ほとんどが通信記録を、ワープロ文書のフォーマットで記録することだ。当然、大きさもワープロで作成できる文書の大きさに制限される。この大きさを超えると通信記録は、次々と別のファイルに作成されていく。自分の必要な部分が2つのファイルにまたがったりすると編集するのがちょっとめんどうになるから注意しよう。それから、ここでは通信機能の部分の紹介しかしないけれど、買う時には通信機能の他に、ワープロの部分が自分の気に入った機能を持っているか否かが重要な要素になってくるから、ワープロ部分も十分チェックしてから買うことをおすすめする。

スーパー春望Ⅱ クリエイティブ

「スーパー春望Ⅱクリエイティブ」の特徴は、オートログインするための機能が豊富なことだ。今回紹介した中で、もっともこの機能が充実している。「CTERM」にも優るとも劣らないコマンド群を誇っている。この充実したコマンドを使いこなせば、オートログインはおろか、ログインからメッセージの呼び出し、そして通信を終了するという一連の作業をすべて完全に自動化することも可能だ(これを「オートパイロット」というんだ)。

数多いコマンドの中でも特に注目されるのは「アクセスタイマー」というコマンド。これは「ある時間になるまで待つ」コマンドだ。そう、賢いみんなはもう気がついたと思うけど、このコマンドを使えば、セットした時間にパソコンが自動的にアクセスを開始、まだ読んでいないキミあてのメールや新しいメッセージを読みだして通信記録に保存し通信を終了、なんてことができる。キミは後で、じっくりこの内容を読めばいいってわけ。この醍醐味が味わえる通信ソフトはなかなかない。

ほめてばかりいるのでは芸がないので苦情を一言。この「スーパー春望Ⅱ」は、「春望Ⅱ」どうしで文書ファイルの交換をする時には「XMODEM」を使っているのに、どういう訳かふつうのパソコン通信をする時にはこの機能が使えない。最近は「PC－VAN」でも「XMODEM」を使うようになったことだし、ぜひ次のバージョンでは使えるようにして欲しいものだ。

▲「BBSキャッチャー88」

苦情ついでに言ってしまうと、「スーパー春望Ⅱ」のオンライン漢字入力は、やたらファンクションキーをたたかねばならず、あまり快適ではない。せっかくのワープロなのに残念だ。この辺は「JETターミナル」を見習って欲しい。

ユーカラart

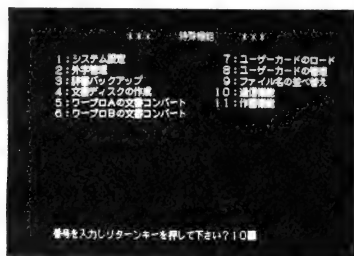
「ユーカラart」の特徴は、フロッピーの多さだ。(何と7枚もある！)グラフィックの作成と文書中への取りこみ機能にパソコン通信機能、外字の作成機能にあれにこれと、ほとんど考え

(＊)PC-8801FHで動作を確認した。8801／mkⅡは300ボーまで (＊＊)ニセコのオンラインエディターは行数が10行と限られており、行単位でしか編集できない (＊＊＊)ユーカラartでのXMODEMは、ユーカラ文書ファイルでのみ可能

のあるワープロソフト	
ユーカラart	HuWORDニセコ88
○	○
○	○
○	○
○	○
×	○
×	○
○	○
○	○
文節変換	文節変換
×	△(**)
○	×
△(***)	×
㈱東海クリエイト ☎(03)456-4610	㈱ハドソン ☎(03)260-4742
28,000	29,800

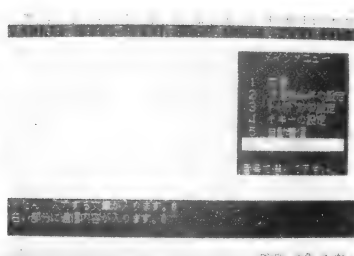
▲「SUPER春望Ⅱクリエイティブ」

▲「ユーカラart」

▲「HuWORDニセコ88」

られる限りの機能が入っている。この7枚のフロッピーで何ができるのか完璧に理解するには、しばらく時間がかかるだろう。

「ユーカラ art 」の通信機能は「オートログイン」機能はないもののその他の機能はほどよくまとまっている。これといった問題点はないし、ワープロの通信機能としてはバランスがとれた方だろう。その中で、しいて特徴をあげるとすると、通常の通信状態で、「XMODEM」が使えるようになっている点だろう。

「ユーカラ art 」も「春望Ⅱ」同様、通信を使ってユーカラ同士で文書を交換する時に「XMODEM」を使う。ただ「春望」より、一歩進んでいるのは通常のパソコン通信の時にも制限付きで、この「XMODEM」でファイルの交換ができるようになっていることだ。制限というのは、交換できるファイルの種類が通常の文書やプログラムソースリストなど人が読めるファイル――アスキーファイルという――に限られていることだ。これらのファイルはいったん「ユーカラ」の文書ファイルに変換して送る。BASIC プログラムもアスキーセーブした物ならファイル変換をすればなんとか送れる。ただし、機械語のプログラムは送れない。このへんが残念なところだ。本来「XMODEM」というのは、通信中にノイズなどで内容が化けることなく文書ファイルだろうが機械語のプログラムだろうが何でも送れるようにしよう、ということで開発された方式なので、アスキーファイルしか送れないというのでは、ちょっとさびしい。(それにアスキーファイルなら、少々文字が化けても読めるから、わざわざ「XMODEM」を使うありがたみが少ない)

次のバージョンアップではぜひこの「XMODEM」の改善と「オートログイン」機能を付けて欲しい。

HuWORDニセコ88

「HuWORD ニセコ88」は画面に特徴がある。白地に青で文字が浮きでていて、ふだん黒字に白の文字(考えてみれば大半がこれなのだ)を見なれた目には新鮮だ。

「ニセコ」で、なかなか優れているのはオートログインの登録方法だ。ログインの手順を1ステップずつカードに書きこんでいけばできあがる。これは、初心者にもたいへん分かりやすい。カードの数は最大10枚までだが、通常のログイン用ならばこれで十分ことたりるはず。

このように初心者にも分かりやすい機能がある一方で、残念なのが漢字の入力がめんどうなこと。とにかくモードが複雑すぎて、3本の通信機能を持ったワープロの中でいちばん使いづらかった。今後はぜひこの辺を改善して欲しい!

HARD PACK PAGE

春めいてきて、気分すっきり、元気もりもりのハードパックです。マシンてのは使いこなせばこなすほど愛着がわいてくるものです。もちろん、それはソフト次第ですけどネ！

今布亭区立中学校
入学式会場

ちえっ！
いいよな
親がいる
やつは
・・・・

おまえにはおれが
いるじゃないか・・・

ビデオアートボード

88でグラフィックを楽しみたい人、集合！ 6万色のグラフィックを実現したビデオアートボードをばっちり紹介しちゃうよ！

●88にも、もっと色が欲しい！

最近の8ビットパソコンはすごい。何がすごいって、そりゃもうグラフィックでんがな、グラフィック！ ドットの細かさは16ビットとどっこいどっこいだけど、出せる色の種類はけた違い。やれ4096色、なんの26万色と、たいていの16ビットパソコンでは勝負にならない。

16ビットの方が能力が高いのに、今の段階では8ビットパソコンの方がたくさんの色を出せる。なぜか？

「わからなくても、世の中そうなっているんだからいいじゃん。どうせボクの88はそんな色が出ないし」なーんていうキミ、そんな態度は科学の将来をになうコンプティーク読者には許されない。そういった無責任な態度が、売上税の導入につながるのだ。

今回は、今まで微妙な色に恵まれなかった88ユーザーに、どうして中間色が作られるのか、先頃発売された「ビデオアートボード」を紹介しよう。

●白は白くない

まずは実験。いきなり目に悪いことをしてもらおう。88のディスプレイに表示されている白い部分に目をくっつけて欲しいのだ。10センチくらいまで近づいて見てくれ。そうすると白く見えていたのが、実は赤と青と緑の小さな点の集まりであることが分かるはずだ。この3色は、みんなも知ってのとおり光の3原色だ。近づくとそれぞれの点は、ちゃんと赤、青、緑の3色を表示しているのに目を離すと不思議に白に見えてしまう。

88の白が白く見えるのは、赤と青と緑の点があまりにも小さいので、それぞれを点として認識できず、複数の点をいっしょに見てしまうからだ。つまり、普通の距離で見ると人間が頭の中(というより目の中かな？)で3色を合成してしまうわけ。

ところでこの3色とその合成色、どこかで見たような色の組み合わせだと

 イラスト／スージィ甘金

思わないかい？　そう、キミの88で出る色の種類がこれだ。

●オール・オア・ナッシング

よくパソコンの解像度を320×200ドットとか、640×400ドットとか言うのを知っているね。ドットというのは、そのパソコンがコントロールできる画面の最小画面の大きさのことだ。実際に画面にそのドット単位で点が現れるわけではない。1つのドットは、さっき見てもらった赤、青、緑の点がいくつか集まって作られる。

今度はテレビの色の話だ。テレビには8色パソコンでは、どうてい無理な複雑な中間色がでているね。あれはなぜか？　テレビにだって、やっぱり赤、青、緑の3つの色の小さな点しかない。それでも複雑な中間色が出せる。この理由はテレビの赤、青、緑の点は、色の強弱がつけられるからだ。たとえば赤100%に青50%だと赤っぽい紫になるし、青80%に緑30%だと同じ水色でも青っぽくてしかもやや暗い色になる。ところが8色パソコンではこれができない。0%か100%か、付けるか消すかだけ。オール・オア・ナッシング、丁半博打(ばくち)みたいなもんだ。なぜ88では色を0%か100%という単純形でしか出せないか？　実はこの理由はグラフィックメモリーの構成にある。

●メモリー＋α＝ビデオアートボード

88は1ドットを表すために3ビットしかとってない。赤、青、緑にそれぞれ1ビットだ。1ビットというのは「1」か「0」。だから赤、青、緑を100%か0%の2通りの表現しかできないわけ。それぞれ2種類だから3色合わせて2×2×2＝8種類の色しか出せない。

と言うわけで、もっとたくさんの色を表すには1ドット用にもっとメモリーを用意するしかない。たとえば、3色それぞれに2ビットずつ、合計6ビットを1ドットに用意すれば1色の強さを0%、25%、75%、100%の4段階に調整できる。メモリーを倍にしただけで4×4×4＝64種類と8倍もの色が表現できるようになる。当然たくさん用意すればするほど、中間色は豊富になる。X1Turboは1ドットに12ビット用意して4096色出しているし、FM77AV40は18ビットも用意して26万色もだしているんだ。

▶PC-88後部の拡張スロットに差し込んで使用する

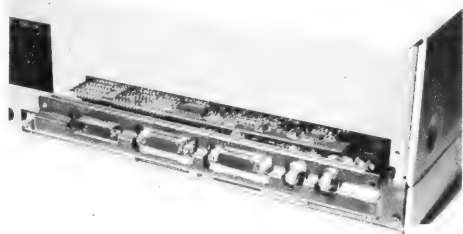
「じゃあ、この『ビデオアートボード』にもグラフィック用のメモリーが載っているの？」と質問するキミ、実に賢い。(そのうえ、話の進行を助けているじゃないか！　エライ！) そう「ビデオアートボード」は、一種のメモリーボードだ。(実際に普通の増設RAMの代わりとしても使うことができる)。増設メモリーボードに、スーパーインポーズの機能や、各種の入出力端子が生えたものと思えば間違いない。

●88に2つの画面

「ビデオアートボード」をきちんと理解するポイントは、そこに載っているグラフィック用メモリーと、88本体にあるグラフィックメモリーとは別の物だというところにある。つまり、このボードを付けると88には本体のグラフィック画面とボード上の画面と2種類できるのだ。(このあたりは、X1やFM77と全然違うところだ)

もともとの88は、後から付けたボードにもグラフィックメモリーがあるなんて知りもしない。だからBASICのグラフィックコマンドでいくら「ビデオアートボード」に絵を描こうとしても無理な相談。そのままでは、本体のグラフィックメモリーに絵を描いてしまう。BASICで「ビデオアートボード」に絵を描くにはマニュアルに載っているサンプルプログラムを打ちこんでBASICを拡張しなければならない。もし、それがめんどうなら、別売の「ビデオアートペイントツール」(15,000円)を買うのがてっとりばやい利用法だ。

●何ができるか？

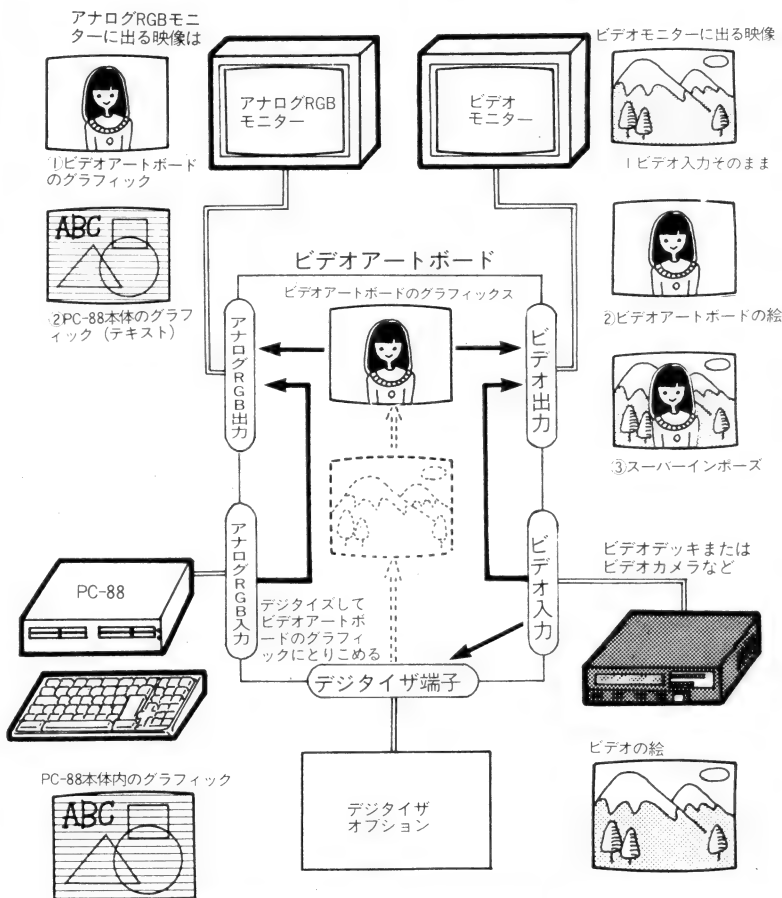
「ビデオアートボード」って言うくらいだから、何ができるかは、どんな絵が出てくるかで分かる。つまり、出力用端子に何が出てくるかを調べれば一発だ。

ビデオ出力には３種類の映像が出てくる。まずは、単純にビデオ端子から入力されたもの、次がビデオアートボードに描かれた映像、最後がビデオ入力された映像にビデオアートボードの映像をスーパーインポーズした映像だ。つまり、ここで「ビデオアートボード」は、ビデオ出力の切り換え機能とスーパーインポーズ機能を発揮していることになる。(さらにビデオ画面をパソコンのグラフィックに取りこむ「デジタイズユニット」用のインターフェース機能もある)

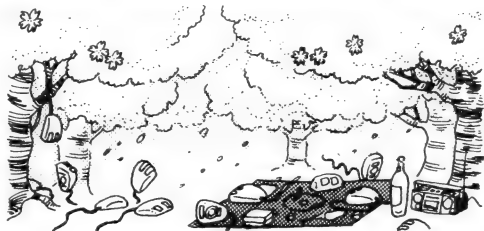
ＲＧＢ出力からは２種類の映像が出る。一つは88本体のグラフィック（もちろんテキストを含めて）と、「ビデオアートボード」自体の映像だ。これを切り換えて出す。ここではアナログＲＧＢ出力の切り換え器の役目を果たしている。

要するに「６万色のグラフィックＲＡＭ」、「増設ＲＡＭ」、「ビデオ出力切り換え器」、「アナログＲＧＢ出力切り換え器」、「デジタイズユニット用インターフェイス」をたした物が「ビデオアートボード」ってことになるのだ。うーん、なかなか機能満載のてんてこ盛りのボード、88も「ビデオアートボード」を装着すれば、Ｘ１、ＦＭ77恐るるに足らずの強力マシンに変身。さらにこのボードに対応したソフトがどんどん出てくれば、鬼に金倖、ポパイにほうれん草だ。

●根拠レスの勝手な予測

「ビデオアートボード」で気になるのは価格。本体だけで49,800円もするし、とりあえず遊ぶための「グラフィックペイントツール」を買うには15,000円いる。さらに、9,800円のマウスも必要になってくる。合計74,600円。昨年秋に発売された新88のＦＨと合わせると242,600円、ＭＨだと282,600円になる。Ｘ１TurboZの218,000円、77ＡＶ40の228,000円と比べてちょいと割高になってしまう。ここで根拠のない勝手な想像をしてみると、将来の88は、この「ビデオアートボード」を標準で搭載するようになるのではないだろうか？　そして、今、発売されているこの「ビデオアートボード」は、今までの88に新しい88同等の機能を持たせるための布石なのではなかろうか？　そんな気がしてならない。

ビデオアートボード機能大図解

NEW PRODUCTS

PICK UP 5 ITEMS

富士通の新16ビットFMRシリーズ

富士通の16ビットパソコンがフルモデルチェンジ。名前も「ＦＭＲ」シリーズに変わって、まったく新しいパソコンとして生まれ変わった。新しく出たのは「FMR-60」、「同50」、「同30」の３機種でそれぞれフロッピー２台の「ＦＤ」モデルとハードディスクが付いた「ＨＤ」モデルの２種類がある。

特徴は３機種とも富士通の日本語ワープロ「OASYS」と同じ漢字変換方式を採用していること。オプションの日本語ワープロソフト「FM-OASYS」は、FMRシリーズでオアシスと同じような操作を実現してくれる。FMRのキーボードは、親指シフトキーボードが付くから、このキーボードと組み合わせれば、FMRをまるで本物の「OASYS」のように使える。またワープロや表計算、データベースソフトなどの間でデータの交換も容易に行う「FM-JOIN」も同時に発売された。

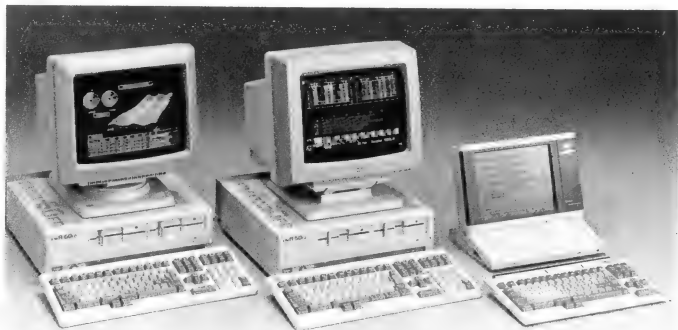
今回発表された３機種のうちで、特に目立つのが「FMR-30」(写真右)だ。この「30」、写真を見るとキーボードと液晶ディスプレイしかないように見えるが、実はこのディスプレイの裏にフロッピーやボードが内蔵されている。キーボードは、ケーブルで本体と結ぶ他、赤外線方式ワイヤレスでも使える。「30」は動かないため携帯には向かないが、机上のスペースをとらない省スペースマシンとして注目される。

「60」はCPUに80286を採用し、解像度1120×750ドット、文字を24ドットで表示する高級機、「50」は640×400ドット表示の普及機だ。

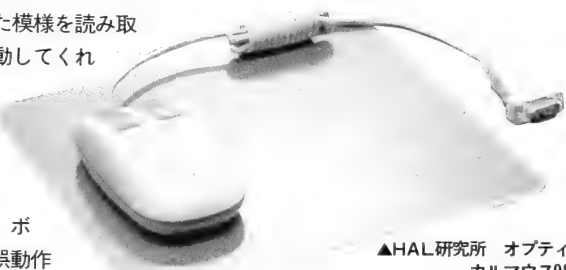
価格は「60ＦＤ」が485,000円、ハードディスク内蔵「60ＨＤ」が725,000円、「50ＦＤ」が410,000円、「50ＨＤ」が650,000円、「30ＦＤ」が378,000円、「30ＨＤ」が598,000円。

問い合せ／富士通☎(03)216-3211

▶富士通 16ビットパソコンFMRシリーズ 右から「FMR30」「FMR50」「FMR60」

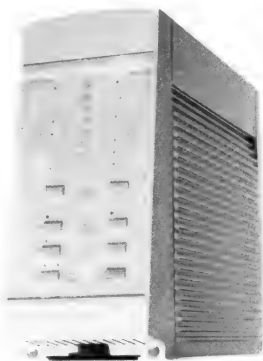
98の味方光ねずみと小型猫

98でグラフィックソフトやデザイン用のソフトを使う時に必要不可欠なのが「マウス」だ。最近はマウス対応のゲームなんかも増えてきているから、ゲームフリークにとっても見逃せない。一度「マウス」の味を覚えると、もうカーソル移動キーなんかトロくて使う気になれないよね。

ところが、このマウス、意外とやわにできている。マウスのボールに消しゴムのカスやほこりがつまって動かなくなるんだ。そこまで重症にならなくても、中のボールがはねてカーソルが予想外の動きをするなんてことはしょっちゅう。これでは、微妙なコントロールはできない。そんな悩みを解決してくれるのが、HAL研究所から発売された「オプティカルマウス98」だ。

「オプティカルマウス98」は、その名のとおり光学式のマウス。専用のマウスパッドの上を動かすと、マウスがパッドに書きこまれた模様を読み取ってカーソルを移動してくれるようになっている。今までの機械式のマウスのように中にボールを内蔵していないから、ボールのはねによる誤動作とオサラバ。確実なマウスコントロールを実現してくれる。価格も9,800円とお手ごろ。マウスを動かすスペースがない人には、同じHAL研のトラックボール（マウスをひっくり返したようなもの。別名キャット）「コボウズ」14,800円がおすすめだ。問い合せ／ハル研究所☎(03) 252-5561

▲HAL研究所　オプティカルマウス98

パソコン6台プリンター2台を自由自在

パソコンのフルセットというと「本体」、「ディスプレイ」、「プリンター」というのが相場だけど、使っていると「プリンター」だけがなまけていることが多い。パソコン1台にプリンター1台ではムダが多い。プリンターをなまけさせないのには、パソコン3台にプリンター1台というのがつりあいのとれる割合。と言うものの、いちいちケーブルをつなぎ直すのはめんどいし、単純な切り替え装置では、2台、3台が同時に印刷したくなった時に役に立たない。こんなトルブルをすべて解決しプリンターをフルに働かせるには、マイコン工業が出しているバッファー付きプリンター切換機「Newデブ」が最適だ。

この「Newデブ」、6台のパソコンと2台のプリンターやプロッターを接続して、自動的に印字データをためたり、送り出したりと大活躍。価格は、バッファーの大きさが256キロバイトの物が99,800円、1メガバイトの物が139,800円だ。
問い合せ/マイコン工業☎(03)479-6081

▲マイコン工業「Newデブ」

ダイヤルが消えた新型電話?

まずは写真に注目! この電話何とダイヤルボタンが消えてしまった。これはいったい何なんだ? 実はこれは、日本ビクターの新型電話器「ビクターコムタッチ」といって、普通の電話にコンピュータ、液晶ディスプレイ、そしてプリンターを内蔵したものだ。

この「コムタッチ」、電話兼コンピュータ端末として使えるように設計されていて、内蔵するプログラムによって、旅行代理店の端末や証券会社用の端末になったりする。ハンドセットの右側ののっぺりしたところは、液晶ディスプレイ。内蔵ソフトによってここに色々な表示が現れるようになってる。未来の電話ってこんな形になるかも? 問い合せ/日本ビクター☎(03)580-2861

▶日本ビクター「コムタッチ」

MSXも1200ボーの時代!

カセットのスロットに差しこむだけで、即通信スタート。そう、MSX通信派のつよ〜い味方だったのが、ソニーの通信用カートリッジ「HBI-300」。時は流れて、今や通信は1200ボーの時代。300ボーなんて、と思っていたら、やっぱり出ました「HBI-1200」。「HBI-300」と違うところは、まず通信速度が1200ボーになったこと。さらに、アップロード/ダウンロードが可能になったので、電話代も節約できる。約100件まで登録できる電子電話帳を使ってのオートログインも可能。もちろん、MSX、MSX_2の両方で使え、MSX_2の場合は横40文字の漢字表示もできるゾ。価格は32,800円。 問い合せ/ソニー☎(03)448-3311

▲ソニー MSX用通信カートリッジ「HBI-1200」

低価格の本格派MSX2

『悪魔城ドラキュラ』を始め「メガROM」を使ったソフトの登場で、がぜん活気づいてきたのがMSX_2。今度サンヨーが出した「WAVY23」もその活気を一段と高める1台になるだろう。

「WAVY23」の特徴は、32,800円と、低価格ながらも、機能が充実していることだ。「メガROM」ソフトを使う時に問題になるVRAMもきっちり当然128キロバイトあるし、テンキーが独立しているからプログラムを作ったり、データを入力する時に便利だ。カーソル移動キーの位置と、その前の本体の一部がちょっと飛び出していことにも注目。ここは、カーソル移動キーを触る時に手をのせるところ。これは長時間ゲームをしても疲れないようにするための配慮だ。
問い合せ/三洋電機☎(06)443-5144

▲サンヨー MSX_2 パソコン「WAVY23」

HIROBA

- ●リーダーズトーク＆グラフィックゲリラ
- ●ひろコのセッショントーク
- ●エキサイティング・ライブラリー
- ●マークのおののき探険隊
- ●パズルクイズ
- ●ひろコの直撃インタビュー
- ●先月の懺悔
- ●インフォメーション
- ●コンプティーク・ビルボード
- ●ザ・プレゼント

SINCERE

グラフィックゲリラのベスト５をやります。61年７月号〜62年２月号までの８回分、掲載回数のベスト５は、第１位→地球丸（５回）　第２位→芳賀なおと、田中寿和（４回）　第４位→北原ちずる、ERIKA TAMARO(３回）です。さすがに地球丸クン強し。はっきり言って、この人はプロです。そのイラストはオリジナリティに富み、もう、何も言うことはありません。絵のうまさでは負けないのが、芳賀クン、北原サンでしょう。また、絵は雑ですが、女のコのあぶないところを描きつづけているERIKAさんはえらいと思う。みなさんもベスト10に顔を見せるぐらいにがんばって、ひろばのコーナーをもりあげましょう。

島根県　横田浩二

●浩二クン、なかなかするどいおハガキありがとう。これからもみんなのイラスト、いっぱいのせるので、がんばって描いてくださいネ。　（ひろコ）

１日、『ちょっとＨな福袋』を見かけました（さすがに立ち読み、購入する度胸はなかった)。表紙を見たボクの頭をかすめた言葉は、「ま、まさかあの下着は……」でした。そんなはずないですよネ！　ひろコさん!!

福岡県　柿山正徳

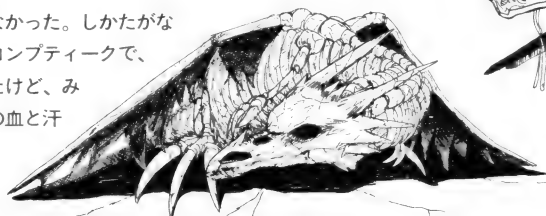
●するどいですね。実は、ここだけの話ですが撮影した時点では誰のものでもなかったの。でも今は、ひろコのものになったんですよ。さあ明日はどれにしようかな。　（ひろコ）

先月号の「福袋」の吉田印はじゃまだ！　どかせ！　11月号ぐらいだったらガマンきるが、これでは断固反対、吉田印をとらなきゃもう読まないよ!!

埼玉県　細村健

●いやだ!!　あそこはワタシの指定席なのだ。ぜったいにどかんゾ。だって居心地い〜んだも〜ん！　（ヨシダ）

この間、買ったばかりのコンプティークを持って、便所に“大”をしに行った。時のたつのも忘れ、約30分間便器をまたいでいた。いちおう目を通したので、おしりをふいて出ようとしたら紙がなかった。しかたがないのでコンプティークで、と思ったけど、みなさんの血と汗と涙の結晶をボクのうんちでよごしてはならない、と思いかえし約１分間悩んでいた。そして、ボクは立ってズボンを上げ、便所の戸を開けた。ちなみに、コンプティークに熱中していたので、ボクはうんちをしていなかったのだ。

▲岐阜県　すれいやあクン　『覇邪の封印』のテラリンに一目ぼれしてしまったんだってネ。殺しちゃわないよ〜にネ！

◀広島県　JAROクン。確かにアブナイけど、それはきっと考えすぎ。そういうJAROクンこそア・ブ・ナ・イ！

▶富山県　IDAクン　ハガキ２枚にわたる力作！　だけど、こういう時はもっと大きい紙に描くのが正解です

おたより待ってます！　ひろばのコーナーではみんなのお便りを待っています。セッショントーク、リーダーズトーク、グラフィックゲリラなどどんなことでもけっこうです。〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷１丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部あてにどんどんお便りくださいネ！

◀千葉県 植草"感情移入"将長クン。長いペンネームだネ。キミのD&D用のキャラ、みんなかわいいネ！ハハ〜ン！

兵庫県 林和哉

●トイレでコンプティークを読むのはやめましょう。キケンです。（編集長）

今 高校3年のこの受験期の追いこみの時期に来ているのに、まだ、ゲームに異常なまでにこっているボクです。先日のことです。4回目の『ザナドゥ』を終了させ（夜中の3時に終った）、そして、それから1時間半ばかし化学の勉強をした。実に、寝たのは4時半のことです。ボクはその日、とてもおもしろい夢を見てしまいました。なんと、『ザナドゥ』のキャラ全部が、ボクが勉強している所を邪魔するのです。PoisonやThunderの魔法でノートはやぶかれ、ついにFireで燃やされてしまう。"たすけて〜"とボクが叫ぶ。ついに彼らは、いっせいにDeathをボクに投げつけた……。その時、目がさめました。オー、こわかった。

東京都 水谷勝

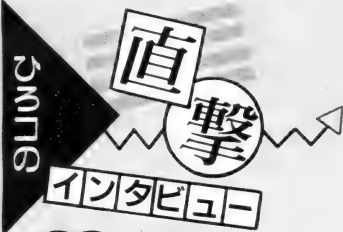
●勝クン、ゲームのやりすぎみたいネ。そういうひろコも、時々ハガキに襲われる夢を見るけどネ。

切 手をなめて貼ったら、落ちた!! あれ？と思って、見てみたら、印刷のある面をなめていた。

鹿児島県 大迫正規

●ウワ〜ッ、大ボケ。正規クン、しっかりネ。（ひろコ）

▶福岡県 山口財生クン。お正月（古い話ですが）、編集部に来てみると、こんなくら〜いハガキが来てました。財生クン、もっと明るい絵を描いてネ！

▼新潟県 やまちゃん 構図もいいし、ギャグっぽいし、なかなかのもの。ひろコもやまちゃんに会いたいな……くく

電話の声のおね〜さん、元気に登場

「トップシークレットテレフォン」のお姉さんとしてみんなにおなじみだね。今日のお客様は白土理恵さんです。（「徹子の部屋」みたいでしょ）

H：おしゃべり全般を業（なりわい）とするに至ったきっかけはなんですか？

R：うーん。アニメが好きだったからかなぁ。今年中には映画も製作する予定なの。今んとこ企業秘密だけど。

H：それは楽しみですね。

H：それはそうと、新居に移った感想はいかがですか？ 気に入ってる？

R：広い通りに面してるから安全で環境がいいの。で、99%気に入ってます。

H：1%の難はどこにあるの？

R：隣家の犬がうるさい……

H：好き嫌い多いでしょ？

R：うん。野菜と果物では嫌いなものないんだけど、お肉とその加工品は全部ダメ…。

H：小さい頃はどんなこどもでしたか。

R：神童と呼ばれてました。

H：ほんと？

R：そう。それでかわいくて、小学校の入学式の時は学校中の人が見に来たの。

H：へーえ。すごいですねぇ。暇ができたら、やりたいことなんかある？

R：乗馬！ 春からやるの。あとは、もう一度、エジプトへ行ってみたいな。

H：卒論のために行ったんでしたよね。では最後に読者のみんなと、『コンプティーク』のスタッフにメッセージを。

R：はい。まちがい電話をしないでね。それから、『コンプティーク』さん、原稿は足でなく、手で書いて！

H：つまづいても起き上がる性格がチャームポイントの理恵さんでした。

隠れサトウ発見！ 「またまた隠れサトウ発見!! 63ページのマップの左の青い所にいたぞ!!」という千葉県の関静夫クン。なんと1月号に続いて2度目の早期発見者。その他の発見者は、大阪府の三浦祐介クン、京都府の浦島博史クン、大阪府の奥山修司クン、千葉県の金子徹クンでした。

HIROCO NO SESSION TALK

すっかり春めいてきた今日このごろ。本誌もぶあつくなったし、お便りも増えた！　そう、コンプティークも春めいてきたのだ！

ひろコです。最近、本誌のコミックの評判がとてもいいんです。もちろん、コンプティークの顔ともいえる中野豪さんの4コママンガやイラストもダンゼン人気なのですが、ここにきて巻末の連載コミックの人気がググッと急上昇しているんですね。

その理由のひとつは、『ヴァグランツ』の第1部が3月号で完結したこと。単行本も3月下旬には“角川ドラゴンコミックス”の第2弾として発売されるしネ（カラーページを含め約16ページもの加筆・訂正がされて、どうなってるか楽しみだヨ)。もうひとつは、新年号から始まった『ロマンシア一浪漫境伝説一』が早くも注目を集めていること。日本ファルコムの超人気ソフトに素材を得て、縦横無尽にくり広げられるファンタジーワールド。主人公セリナのかわいらしさが、ファンの熱いまなざしを浴びているというわけネ。2作ともますます見逃せないよ。

読んでる人はちゃんとコンプティークを読んでるんだ

さて、お便り。

「こんにちは、ひろコさん。こないだなにげなく『ふぁんろーど』というアニメ・ファン向けの雑誌の86年10月号を読んでいたら、“ザ・お気に入り♡キャンペーン”というコーナーに『ヴァグランツ』のことが載ってましたよ」（愛媛県／利根川智・15歳）とあって、そのページのコピーを添付してくれました。

『ふぁんろーど』の記事を要約すると、「こーゆー雑誌に載っているマンガは、たいていしょーもないものが多いのですが、これは違う！（中略）このマンガのためだけにコンプティークを買っても損はありません。事実、私はパソコンもファミコンも持ってないけどコンプティークを買っています」

う〜ん、なかなか良い記事です。ひろコも『ヴァグランツ』は毎月読んでたけど、単行本出るのがとっても楽しみ。定価880円です。ヨロシクっ！

INFORMATION

コンピュータ図書フェアに行ってみない?

3月14日(土)〜5月14日(木)、東京・神田の書泉グランデで、コンピュータ関連の書籍・雑誌、ビジネスソフトなどを集めたコンピュータ図書フェアが開催されるヨ。PC-98、アップル、FMなどのハードコーナー、MS-DOS、UNIX、Cなどの言語コーナー、パソコン通信コーナー、コンピュータ関係雑誌50点以上のバックナンバー常備、ツールをはじめとする珍しいビジネスソフトコーナー、情報処理技術者試験を受ける人のためのコーナー、秋葉原でも手に入らないものを集めたコーナー、人工知能・ソフトウエア工学のコーナー、などなど多種多彩。あの本がほしい、この本が読みたい、でも本がない、という人は必ず行ってみよう。意外な発見があるかも知れませんよ。10時30分〜18時50分までで、5月11日はお休み。このチャンスを逃すと、一生悔やみますヨ!?

EYE-NETにHBI-1200で入会しよう！

パソコン通信のEYE—NETでは、3月21日〜5月21日まで、パソコン通信のビギナー会員の特別入会キャンペーンを実施中。EYE-NET個人会員入会費（年会費の6000円を含む7000円）とMSX用通信カートリッジ・ソニー「HBI-1200」(32,800円）をセットにして、34,800円のキャンペーン価格で販売中です。先着50名様にはテレフォンカードもプレゼントしちゃいますヨ。お申しこみ、問い合せは、㈱フジミック・EYE—NET事業部（☎03-358-0591）へ。

懐かしのゲームについて語ってみよう

懐かしもの流行の昨今、テレビでは、毎週のように大昔の特撮番組やアニメを再放送している。ひろコもこのごろは、毎朝早起きして手塚アニメ『悟空の大冒険』をしっかり見て大感動しているんだよ。う〜ん、やっぱりいいものはいい。20年前のものでもいいものはいいよネ。

読者のお便りにも"懐かしもの"がいくつかあったので、ちょっと紹介するネ。"懐かしもの"といったって、ゲームのことだよ。

「パソコンのゲームソフトは、今のものだとなかなかいいものが少ないんだけど、ゲームセンターにあるゲームには、古いものでもいいものがいっぱいあったような気がしませんか？『インベーダー』はもちろん、『パックマン』とか『マッピー』、『アイスクライマー』『フリッキー』などなど、思い出深いものがたくさんありますよ。コンプティークで懐かしのビデオゲーム（っていいってたんですよネ）の特集をぜひやってください。お願いします」

（東京都／三峰太郎・18歳）

そうそう、アーケードゲームになにかしら思い出深いものがある、という人は多いみたい。やっぱり自分の部屋のできごとじゃなくて、街のゲームセンターでのできごとだから印象的なのかも知れない。たとえば、失恋してた時に涙を流しながら『マッピー』をやって心をまぎらわせたとか、昔、仲の良かった友達といっしょにやった、とかネ。

埼玉県の谷口ゆうじ（16歳）クンは、アーケードゲームの系譜学なるものを研究しているそうだ。その系譜によると、『スペースインベーダー』に始まるアクションゲームの系譜は、それから少し間をおいて、『ギャラクシアン』『ギャラガ』『ギャプラス』と続き、あの永遠の名作『ゼビウス』に連なっていくそうだ。そういえば、本誌の創刊号には"侵略者グラフィティ"なる企画があったっけかな。

みんなも暇な時があったら古いゲームをやってみようヨ。古典(?)的な作品って、けっこう楽しかったり、意外な発見があったりするものだからネ。そのうち、ピンクレディを語るように高橋名人を語る日が来るかも知れない、な〜んてね。

みんなも、懐かしいゲームの思い出などがあったら、お便りくださいネ。待ってます！

大江戸裏ワールド

中野豪

『プロジェクトA子2』全国縦断春休みキャンペーン！

人気アニメ『プロジェクトA子』の第2弾『プロジェクトA子2』がビデオになった。ビデオの発売は5月21日の予定なんだけど、発売に先がけて、この春休みに全国縦断キャンペーンを展開しちゃうのだ。全国5つのブロックに分かれていて、関東地区は3月28日（東京・ヤクルトホール／12時〜、15時〜）、関西地区は4月3日（大阪・サンケイホール／12時30分〜）、中部地区は4月2日（名古屋・名古屋市公会堂／12時30分〜）、北海道地区は4月5日（札幌・道新ホール／1時30分〜）、九州地区は4月12日（福岡・都久志会館／12時30分〜）でそれぞれ開催の予定です。内容は、『プロジェクトA子』の上映、『プロジェクトA子2』のプロモーション・ビデオ＆一部上映、森山ゆうじ監督のアニメ教室、声優の舞台あいさつ、豪華景品が当たる抽選会などもりだくさん(内容は地区によって異なります)。ど〜しても行きたい、という人は、往復ハガキの返信用に希望の会場、住所、氏名を記入して下記あてに送ってネ。

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5㈱ポニー ビデオ事業部『プロジェクトA子2』キャンペーン コンプティーク係へ。

★先月の懺悔

先月は"なし"と書いたら、いきなり欄外にはみでてしまうほどあったので、今回は徹底的に探しました。まずは、『ウィザードリィ2』の魔法の名前。スペリングにドッとまちがいがありました。正しくはKATIND→KATINO、LAHAHITO→LAHALITO、MAHMLITO→MAHALITO、DAITO→DALTO、MADORFIC→MAPORFICです。どーもすみません。もひとつ。70ページの"SOFT TOP10"で1位の『ザナドゥ』と2位の『ザナドゥ／シナリオII』の写真が逆になってました。ごめんなさい。来月こそは……！

"パナソニックA1"のイベント！　東京／3月22日・池袋サンシャインシティ。大阪／3月21、22日・ツイン21ギャラリー。福岡／3月28、29日・博多スターレーン。広島／4月5日・広島県民文化センター。いずれも10時スタート。A1を使った楽しいイベントの数々が繰り広げられます。

本を読む、ということは、大かれ少なかれ興奮するということです。だから、最近ちょっと刺激が少ないな、なんて思ってるキミは、さあ本を読もう。今月もエキサイティングな本をバッチリ紹介しちゃいますヨ！

先江進の興奮本ガイド⑪

▲『死のシンフォニー』
トマス・ハウザー著／田中昌太郎訳　創元推理文庫 380円

ジュディス・ダーはニューヨークに住むビオラ奏者。ある日、知らない男からの電話に出ると、
「もしもし、ミス・ダーですか」
「はい、そうですが」
「私はクラウス・エールリッヒと申します。いちどお目にかかって、ある契約のお話をしたいのですが」
「あなたはどなたですの？」
「申し上げたとうり、クラウス・エールリッヒです。私が相談したいと思ってるのは、ヨーロッパでの演奏についてです。今日これからお昼をごいっしょ願えませんか」
食事をしながら、２人は音楽について話しあった。ジュディスはエールリッヒの音楽に対する愛情、造詣に感銘を受けた。そして食事が終わるころ、エールリッヒがポケットから白い封筒を出して言った。
「そろそろ本題にかかりましょう。ミス・ダー、私はあなたに今日、現金で１万ドルさしあげる用意があります。その代償として、つぎの３つのことをお願いしたい。第一に、あなたは封筒の中の曲を練習しなくてはならない。第二に、あなたは今年の11月４日から９日までの間、ヨーロッパのある都市へ出かける用意ができていなければなりません。そして、第三に、このことはいっさい口外してはいけません。あなたはこの条件を受け入れますか？」
エールリッヒは、それ以上は話してくれなかった。ジュディスは申し出を受け、１万ドルを受け取った。
同じころ、メトロポリタン歌劇場の近くで、３人の有能な若い演奏家が射殺された。事件を担当したリチャード・マリッドは、殺された３人が、いずれもフリーの演奏家

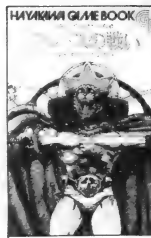
BOOK REVIEW

人類の終末がやってくるの⁉︎

かつて地球を支配していた邪悪な“旧支配者”は、再び地球を自分の手に取り戻そうと、その機をうかがっていた。コイツの野望をうちくだくには、見つめるだけで宇宙のすべての知識がわかる“輝くトラペゾヘドロン”を探し出すことだ。人類の命運もかかっているぞ。

▲暗闇教団の陰謀
大滝啓裕／著
創元推理文庫 480円

人気最高のグイン・サーガ

中原の華とうたわれたパロは、新興国家モンゴールの突然の侵攻によってあえなく滅亡する。この悲劇を目のあたりにしたパロの青年貴族ラルハスは、母国パロのために戦う。豹頭の超戦士グインやナリス、マリウスなど魅力的で強者キャラがいっぱい登場してくれる。

▲ラルハスの戦い
栗本薫／原作
ハヤカワ文庫 460円

ファミコンが終わったらコレ

ローレンス王国建設記念の日。かつてローレンス王に滅されたドラゴン族の魔戦士ウィザードは黄金竜をあやつり、王女セリア姫をさらって魔の山へ逃げる。剣の達人クロービスは、愛する姫を救出するため、ドラゴン山へと向かう…。あのファミコンのゲーム化だ!!

▲ドラゴンバスター
角川文庫
340円

マルボルダスを阻止できるか

若きマルボルダスに、エルフは苦行を課した。どくろ砂漠のどこかにある、失われた都ヴァトスに何世紀も秘められてきた５つの竜の飾りを探してこい、というものだ。しかし、それを手にできたら、マルボルダスはマランシアを制覇できる。制覇されたら困るんだぜ。

▲恐怖の神殿
I・リビングストン／著
教養文庫 480円

RPGがもっと楽しめる!!

最近のＲＰＧ熱といったら、もうホントにすごいもんがある。だけど、悲しいかな、本場のアメリカに比べて歴史の浅さから、本来のゲームを楽しむ過程が少ないようだ。で、登場したのがこれ。ファンタジーの背景、キャラの特徴、魔法など知りたいことが山積みだ。

▲RPG幻想事典
早川浩／著　日本ソフトバンク 1500円

プレゼント！　上のBOOK REVIEWで紹介した本をみんなにプレゼントしちゃうよ。ほしい本のタイトル、住所、氏名、年齢、職業（学校名）を明記して、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部　エキサイティングライブラリー４月号係へ。

イラスト／中村亮

であり、しかも各楽器の演奏家の中で最も優秀だと言われている者ばかりであることをつきとめた。リチャードは、フリーで優秀な演奏家のリストを作り、1人1人殺された3人について知っている事、何か事件に関係のある事を聞き出そうとした。殺された3人の銀行口座を調べたところ、3人に共通なことがわかった。ここで、

問題1：3人に共通だったことは何か？

さらに被害者の一人、フルート演奏家のレベッカ・モリスのスケジュール帳を調べていると、彼女のスケジュールには演奏する場所や共演者などが明記されているのに、1カ所だけ不審なところがあった。のちにジュディスを尋問したリチャードは、そのことをふとジュディスに語ったところ、とたんにジュディスの顔から血の気が引いた。

問題2：ジュディスを驚かせたのは、レベッカの日記のどんなことだったのか？

かくして、ジュディスも殺人事件に無関係ではないことがわかった。リチャードは音楽に対する無知を補うため、ジュディスからいろいろと教わり、いっしょにレコードを聞いたりもする。

「ところで渡された楽譜は誰の作品だったのかな？」「それがわからないの。ベートーベンのような気もするけど、こんな曲は発表されていないわ」

この曲がベートーベンの未発表曲だとすれば、幻の第10交響曲ということになる。リチャードはその考えにとりつかれ、ベートーベンについての文献を読みあさった。

話は飛んで、11月、ジュディスにウィーン行きの航空券が届いた。ウィーンの秘密のコンサートで演奏されるのは、はたしてベートーベンの第10交響曲なのか？

ジュディスやほかの演奏家は、大邸宅に招かれた。リチャードはなんとかその中にもぐりこまなければならない。屋敷は3mの塀で囲まれていた。塀の近くに1本の木が立っていた。塀の高さまで登ったが、塀までは1mぐらい離れている。思いきって、

一〇〇〇　〇〇〇〇(**問題3**)

として、リチャードは、今まさに悪魔の指揮棒がおろされた屋敷の中に入っていった。

久々アーチャーのスパイ小説

1867年、アメリカはロシアからベーリング海沿いの土地を買う。皇帝ニコライ2世は革命の際、その条約書を、ある“額”の裏に隠して西側に送り、身の安全を図った。条約には、実は買戻しの条項があったのだった…。ケインとアベルのあの作者の豪快な冒険スパイ作品。

▲ロシア皇帝の密約
J・アーチャー／著
新潮文庫 600円

ひろコの★今月の1本

▲『フェリスはある朝突然に』

今月は、突然ですが、映画『フェリスはある朝突然に』の紹介です。

「人生なんて短いんだ。楽しまなくっちゃネ！」というわけで、フェリス君は、命がけで学校をサボるのだ。

これが天才的にうまくって、失敗をも逆手にとって実に痛快。親友とガールフレンドを誘っての3人のパーティーはシカゴの町を駆けめぐる。

さて、そんな彼のつぉーい味方がパソコンなのである。彼の人気を妬んでか、なんとか彼を留年させんと執拗に追いまわす校長を欺くために、そして、「フェリスはからだは弱いけど良い子なの」と溺愛してくれる両親を安心させるためにパソコンが大活躍。その活躍ぶりは観てのお楽しみにするけど、「こんな使い方もあったのね。」と笑いがタメイキに変わっちゃうんじゃないかしら？

校長先生や、フェリスのお姉さんのジーニーなどのキャラクターもおもしろい、3月中旬の公開が待ち遠しい映画でした。

13編の美しいナボコフの幻想

ロリータのナボコフ、というと好色作家のイメージが強いが、実はそれよりも、彼の美しい文体に目をやってほしい。この短編集はいずれも、文体、そして構成、ストーリーと見事。ちなみに13編収めてあるが、これはナボコフ流のユーモア。短編の魅力を味わって…。

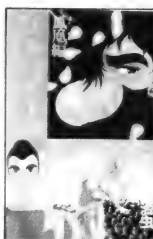
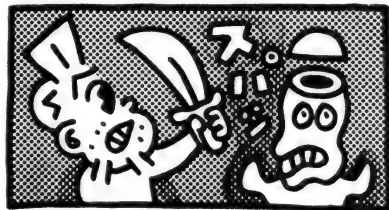
▲ナボコフの一ダース
ウラジミー・ナボコフ／著
サンリオ 520円

「火の鳥」のアニメブック！

ファミコン、そして映画にもなった『火の鳥・鳳凰編』が、今度はアニメブックになった。全編オールカラーで、映画の感動をまるごと1冊に凝縮しちゃったのだ。映画を見ちゃった人にも、メモリアルとしてオススメ。見てない人は、必見モンの1冊です。

▲火の鳥・鳳凰編
手塚治虫／原作
角川書店 880円

チャレンジ&プレゼント　興奮本ガイドの問題1～3(全部だよ)の正解者10名に、コンプティークのオリジナルTシャツをプレゼントします。かなりハードだけど、がんばって考えてみてネ。あて先は左のページを見てネ。先月の解答は「修復後の議事堂が絵に描かれていた」です。う～ん、ちょっと難しかったかな!?

マークの おののき探険隊

今月も、先月と同じく"飛鳥の巨石群"の謎を追ってみた。進めば進むほど、謎は深まるばかり。しかし、おののき探険隊の調査は今日も続く……

おののき認定番号129 謎の飛鳥巨石群②

高松塚で有名な奈良県の飛鳥盆地には、太古の昔に建てられた、巨大な巨石建造物が多く発見されている。しかしこれらはイースター島のモアイよろしく、いつ、誰によって、何の目的で建てられたのか、さだかではない。

その古代の謎に挑むべく、調査に向かったわれわれは、地元の伝説や数々の伝承を基に一つの仮定にたどり着いた。

それは飛鳥の箸墓に眠るヤマトトトヒモモソヒメが、伝説の卑弥呼ではあるまいか。そして卑弥呼が夜ごと占いで呼び出した神々は、実はＵＦＯに乗って飛来した宇宙人ではなかったかということなのだ。

われわれはその仮定を立証すべく、飛鳥の里に散らばる巨石群を調査することにした。

先月号では猿石と呼ばれる石像と、鬼の雪隠、鬼のまないたと呼ばれる船型石の遺跡を訪ね、地元に伝わる天の浮き舟の伝説を紹介したが、われわれはここでますます飛鳥とＵＦＯ、そして大和朝廷の間に、何らかのつながりがあることを確信した。

古代天皇家の記録を保管していると伝えられる、茨城の皇祖皇太神宮に伝わる古文書には、昔の天皇は天の浮き舟と呼ばれる空飛ぶ舟に乗って、世界各地を視察したという記録が残っている。

この文献の真偽のほどは、今も論争されるところだが、アイヌに伝わるユーカラ伝説、京都鞍馬山の天狗伝説、香川県有明浜の琴弾き伝説など、日本はおろか世界中に、神様が天から舟にのって降りられたという伝説が残り、神様の乗る舟として船型石がまつられている神社も数多い。

宇宙考古学の考えでは、古墳に埋葬される石棺は、この天の浮き舟を模したもので天から降りられた神の子孫の天皇や貴族が死んだ後、この舟で再び天に舞い上がり、高天原と呼ばれる神々の国で生き続けるようにと願ったものだといわれている。

事実、縄文や弥生時代の棺は瓶棺と呼ばれ、瓶の中に手足を縛った死者を入れたものだが、古墳時代になってはじめて、突然舟の形の棺が使われるようになったのだ。

また天皇家では死者を棺に寝かせる儀式を「お舟入り」と呼ぶのも、この天の浮き舟に、何か関連があるのではないだろうか。

鬼の雪隠をあとにしたわれわれは、次なる謎に挑むべく、田園風景の中の道を亀石へと進んだ。

亀石は、畑に面した住宅街の外れにチョコンと腰を降ろした、直径５〜６メートルほどの丸い石で、東南の方角の石面に、ユーモラスな亀の顔が刻まれていた。

伝説によると、この亀の顔が西の方角を向くと、この飛鳥の里は大津波に襲われるというのだが、近くにたいした川も湖もないこの山里が、いったいどうやって洪水になるというのだろうか。

われわれの脳裏にある仮説が再びこみあげてきた。前回猿石でたてた、大和朝廷の前身が北九州の八女市周辺にあって、朝鮮半島や大陸の影響を受け栄えていたが、天変地異か何かの原因で、地形の酷似したこの大和の地に都を移したという仮説だ。そして亀石の伝説は、そのときの都が滅びる原因となった、天変地異の様子を伝えているのではなかろうか。

大きな石が動くことは、自然界では地震以外に想像がつかない。八女市付近と有明海をはさんだ対岸には雲仙岳があって、もしこの山が噴火したとしたら、地震に合わせて津波の起こる可能性も大きい。元来有明海は干潟で有名な遠浅の海で、古代の雲仙岳の活動によって、地盤が沈降してできたとも考えられているのだ。

都の危機の前兆を教えてくれた亀石を、新しい都にも建てて、伝説とともに新しい都の守り神としたというわれわれの仮説は、少し考えすぎだろうか。

われわれは太古のロマンに思いをはせつつ、次の謎の遺跡、石舞台へと足を運んだ。

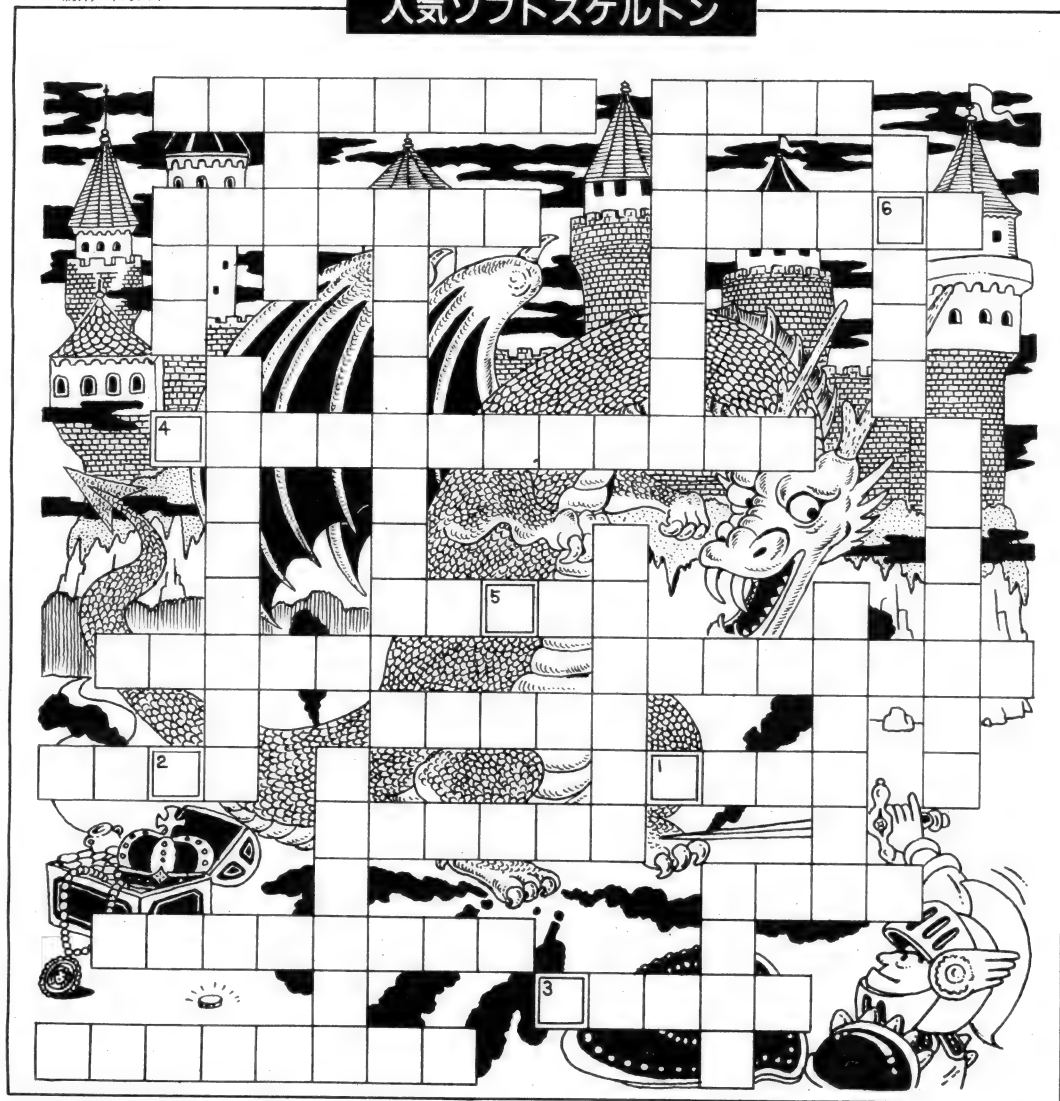
石舞台は７世紀の豪族、蘇我馬子の墓だと伝えられているが、伝説によるとそうと断定できないところがある。石舞台には、はたしてどんな秘密が隠されているというのだろうか……。

◀飛鳥の巨石群。りっぱなつけもの石、と考えたのはきっとひろコだけだろう

パズルクイズ

PUZZLE・QUIZ

モンスターが攻めてきた！　キミはモンスターを阻止するために立ちあがった。ちょっと待て、パズルを解いてからにしよう！

パズル制作／草野公平

『人気ソフトスケルトン』を攻略せよ！

下にある27のソフト名を、上の絵の空欄に入れてほしい。そして、2重マスを順に読んでいくとある言葉になる。さて、それは何？（大文字と小文字は同じものとして考えること）

3文字　ウィル

4文字　キタヘイ　ザナック　レリクス　テグザー　ザナドゥ

5文字　グーニーズ　レイドック　ソウコバン　トリトーン　マカイムラ　ツインビー

6文字　ボンバーマン　ウイングマン　オウケノタニ　ハイドライド　グラディウス

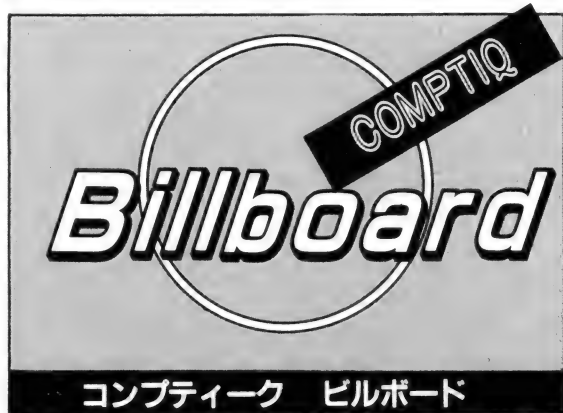
7文字　カゲノデンセツ　キングスナイト　ウィザードリィ

8文字　ミステリーハウス　ドラゴンクエスト　ブラックオニキス　ノブナガノヤボウ　オホーツクニキユ　バイナリィランド

12文字　サラダノクニノトマトヒメ

先月の解答

先月はちょっと変わった『きね子もどきクイズ』だったけど、みなさん解けました？　ひろコもやってみたけど、やっぱり目がまわってしまいましたヨ。た〜くさんおハガキもらったけど、さすがに正解者は少なかったみたい。

正解は、A—18、B—12、C—20、D—6です。こんなパズルだときっとページを切りとってチャレンジした人が多いだろうな。でも、これって危険。裏のページが読めなくなっちゃいますヨ！

読者のための伝言板です。未成年者による売買・交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行なわれるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。

りたい

●PC-8801mkIISR用ソフト『ハイドライドII』『ファイナルゾーン』『キャッスルエクセレント』を各2000円以上で、『タイムエンパイヤ』『チャンピオンプロレス』を各1500円以上で、『ザ・キャッスル』『飛車』『デゼニワールド』『くるくるほぴっと』を各1000円以上で譲ります。すべて箱・説明書付き。W〒で連絡を。〒438 静岡県磐田市中央町114

大場俊幸

●PC-8801用ソフト『ザナドゥ』『同／シナリオII』のセットを6000円で、『アルファ』を2500円で、『ロマンシア』を3500円で、『シルフィード』を3800円で譲ります。すべて箱・説明書付き、くわしくはW〒で連絡を。〒211 神奈川県川崎市中原区木月住吉町1885-11 元住吉マンション104号

竹内馨

●セガマークIII本体＋ソフト『テディボーイブルース』『ファンタジーゾーン』『スペースハリアー』(すべて箱・説明書付き）を18000円以上で。W〒で連絡を。〒870-11 大分県大分市松ヶ丘16-19

原野訓史

●PC-9801M／VM用ソフト（5"2HD)『レリクス』『メルヘンヴェール』『同II』『ギャラガ』『ギャプラス』『ギャルっぽクラブ』『ザナドゥ』他40本ぐらいを、1本1500～2000円以下（送料込）で譲ります。くわしくはW〒で連絡を。〒673 兵庫県明石市和坂2-13-15

浜谷博恭

●PC-8801用ソフト『ウイングマン2』『レリクス』を3000円前後、『アークスロード』を2000円前後で、ファミコン用ソフト『ドラゴンボール』を1500円、『スカイキッド』を1000円前後で譲ります。希望ソフト、希望価格を書いてW〒で連絡を。〒123 東京都足立区扇3-18-13-728

宮崎成

リアルなタッチで迫るD&Dの画集！

本誌の101ページでも紹介した画集『ファンタジーアート』を10名にプレゼント！ RPGの元祖「D&D」をもとに作られたものだけあって、リアルなモンスターは感激モン。この1冊でキミもRPGの深みにはまりこむことまちがいなし。

"未来惑星ガンマ"を知ってるかい!?

強力マグネットにより、3D走行が可能になった高速トレイン"未来惑星ガンマ"。スケールスピードは、なんと時速約800kmで世界最速。スロットルコントロールでスピード可変がスムーズにでき、D·Rチェンジで前進・後進のリバースが簡単にできる。電池のいらないパワーパック方式を採用していて、夜光テープをトレインにはれば、暗闇に光るナイトグロー走行も可能。レール全長が約7.5mと長いのが魅力的。

このパワフル&スリリングな高速トレイン"未来惑星ガンマ"を、2名にプレゼント。数が少ないなんてわがままなこと言わないでネ。12800円もする

『スーパーロードランナー』登場！

3月5日にアイレムから発売されたファミコン・ディスク・ソフト『スーパーロードランナー』を3名にプレゼント！ 協力2人プレイがプラスされ、エディットモードもついて、楽しさはグーンとアップ。さあ、もうやるっきゃない！

名曲再び！『ドラゴンクエストII』

今なお名曲の誇れ高い『組曲ドラゴンクエスト』。続編の『ドラゴンクエストII』が発売され、またまたレコードも発売された。オリジナルとオーケストラバージョンの2つで構成されていて、やっぱりスゴイのだ。今回はミュージックテープを3名に！

コンプティーク・ビルボードへのハガキの出し方 どれを希望するのかを明記し、ソフト名、希望価格、希望条件、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷1丁目ビル6F コンプティーク編集部 ビルボード係へ。未成年者は保護者の認め印を忘れずに。

譲ってほしい

●PC-8801mkIISR専用ソフト『グラディウス』を4500円以下、『ロボレス2001』『ファイヤークリスタル』『ブラスティー』『レリクス』『アステカII』『ロマンシア』を4000円以下で。箱・説明書付き希望、まずはW〒で。〒206 東京都多摩市貝取2-4-2-103
椋本孝司

●PC-8801mkIIMR用ソフト『ザナドゥ』(5D)を3500円前後で。箱・説明書付き希望。W〒で連絡を。〒313-02 茨城県久慈郡水府村国安1198　石川敬一

●FM-77AV用ソフト『アルファ』『ウィザードリィ』『覇邪の封印』『アステカII』『アルバトロス』『ばってんタヌキの大冒険』を適価で譲ってください。すべて箱・説明書付き。W〒に希望価格を書いて連絡を。
〒676　兵庫県高砂市荒井町紙町28-12
森本伸司

交換したい

●当方のX1用ソフト『北斗の拳』『カリオストロの城』『美しき獲物たち』(箱・説明書付き)を、貴方の『アルバトロス』『覇邪の封印』『信長の野望／全国版』『めぞん一刻』『アルファ』など(いずれも5D)と交換してください。W〒で連絡を。〒501-32 岐阜県関市寿町2-32-3　井上博之

●当方のFM-77AV用ソフト『ザナドゥ／シナリオII』(3.5D、説明書・ステッカー付き)を、貴方の『ファンタジー』or『殺人倶楽部』(箱・マニュアル付き)と交換してください。W〒で連絡を。〒651-13 兵庫県神戸市北区東大池2丁目27-29
木村英司

●当方のPC-88用ソフト『レリクス』『スターシンフォニー』『ザ・スクリーマー』『メルヘンヴェール』『覇邪の封印』『ナイルの涙』『冒険浪漫』『シーナ／ワイドスクリーン』『ザ・キャッスル』『インクポット』(箱・説明書付き)を、あなたの88MRで可動なソフト(ゲーム以外でもOK)と交換してください。複数交換可、まずはW〒で連絡を。〒605 京都府京都市東山区今熊野梛ノ森町24　小山哲

会員募集etc

●「G.F.88」会員募集中！
当クラブでは88シリーズのディスクユーザーの方を募集してます。活動内容は、ゲームソフトの情報交換(AVGの解き方やRPGのヒント等)やMUSICデータの交換など。月1回会報を発行しています。入会希望の方は60円切手を同封して下記へ。〒040 北海道函館市高盛町3-18　松本亙

●「3333クラブ」会員募集。
当クラブはただ今会員募集中。PC-88シリーズのディスクユーザーが中心です。ソフトの情報交換他の活動をしています。入会金、会費はありません。希望者は70円切手+20円切手同封の上連絡してください。
〒315 茨城県石岡市高浜1119　山口紀義

●「北海道アミューズメントクラブ」です。ただ今会員募集中。アニメやゲームに興味のある人なら誰でもOK！　主な活動は2カ月に1度会報を発行し、ほぼ月に1度会誌「みるきぃうぇい」を発行してます。また、同種のサークルと情報交換もしています。入会金なし、会費は2カ月で60円切手1枚です(会報送料)。住所、氏名、年齢、自己紹介を書いて、60円切手1枚を同封して下記へ。〒003 北海道札幌市白石区菊水2-1-4-13
岡田健志

お便り募集中！

ひろばのコーナーでは、みなさんからのおたよりを大募集しています。リーダーズトーク、グラフィックゲリラ、ビルボードなどの他、こんなコーナー(たとえば女のコのためのコーナー、昔のゲームをなつかしむコーナーETC)を作ってほしい、なんていう意見も大歓迎です。ハガキ、封書は問いません。ドンドンお便りください。あて先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル6F　コンプティーク編集部　ひろコ係へ。

『オネアミスの翼』のグッズがドカーン！

今月号の“ドラゴンジム”で紹介した大作アニメーション『オネアミスの翼／王立宇宙軍』のグッズを、ドカーンとプレゼント。

テレホンカード(3名)、ビデオ(本編、BGV、メーキングを各1名)、サントラレコード(3名)、オネアミスのペンダント(30名)、トレーナー(2名)、フィルムとセルのセット(10名)、ポスターとチラシのセット(10名)…とにかくスゴイのだ。

かんじんの映画本編は3月14日ロードショー公開の予定。SFロマンを前面に押しだした壮大なアニメーション『オネアミス〜』、映画を見て、そして、応募ハガキを出そう。

『ディーヴァ』のステッカー！

話題のゲーム『ディーヴァ』。今月号ではHow to Winしちゃってるけど、いかしたステッカー10枚をプレゼントしちゃいます。発売がのびてイライラしてたキミ、そんなにあせっちゃダメだよ。みんな必死になってゲーム作ってたんだからネ。ちょっとぐらい遅れたからって……。

ゲーム・ミュージックがカレンダーに！

キングレコードからゲーム・ミュージック・シリーズのジャケット・カレンダーをプレゼント。名づけて、“キング・コンピューター・ゲーム・レコード・カレンダー”。おなじみのジャケットばかりだよ。5名にプレゼントしちゃう。

応募方法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。応募ハガキには、今月号の良かった記事3つに○、つまらなかった記事3つに×を、それぞれ記入してください。当選者の発表は、プレゼントの発送をもってかえさせていただきます。しめきりは昭和62年4月7日。官製ハガキは無効です。

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
●コンプティーク・ビルボードでのW〒は、往復ハガキか返信用封筒を同封した手紙のことです。

私の趣味は、読書です。

最新刊

'87グリーンフェア実施中

- 明日を殺さないで……赤川次郎 420円
- ひでおと素子の愛の交換日記2 新井素子・吾妻ひでお 540円
- タイプライターの追憶 片岡義男 写真・佐藤秀明 460円
- 碑銘……北方謙三 380円
- 消える「水晶特急」……島田荘司 460円
- 佐渡伝説殺人事件……内田康夫 380円
- 村雨龍シリーズ3 殺神操作……門田泰明 420円
- "翔んで"もない殺人……中津文彦 420円

- 七人の共犯者 北斗警察物語 中津文彦 420円
- 愛は炎のように……寺久保友哉 380円
- ザ・ブス頑張る(上・下) 胡桃沢耕史 各340円
- 静かなる殺意……胡桃沢耕史 340円
- アスファルトの虎 Part1……大藪春彦 460円
- 爆殺予告……草野唯雄 380円
- 復讐の円舞曲……勝目 梓 380円
- 恐怖の蜜月……高木彬光 380円
- 魔性の月光……笹沢左保 490円
- 死を流す青い河……笹沢左保 340円
- 夜の波……黒岩重吾 420円
- 騙すつもりじゃなかったのに 和久峻三 340円
- 復讐の時間割……和久峻三 420円
- 石塊の衢……西村寿行 460円
- テレビ化作品 フジTV系放映中 続・愛の若草物語(上・下) オルコット 各340円

編集者大募集！

コンプティークの編集者を募集します。条件は、大学生または20歳〜30歳くらいまで、未経験者可、経験者優遇。未経験者は履歴書・作文（やりたい企画、コンプティークに対する感想など）を編集部へ郵送のこと。経験者は編集部へTEL。フリーの方も募集します。

編集部が引っ越し

ました。日々手ぜまになり、あまりの窮屈さに耐えかねた編集部は、またまた大移動を決行いたしました。新しい住所は下記のとおりです。今後ともヨロシク！！

■〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F
コンプティーク編集部

ライター募集

ファミコン、パソコンのゲーム必勝法や、ゲームのレビューの書けるライターを募集します。条件は①高校生以上（大学生が最適）②東京都内、近県在住の方③ファミコン、パソコンを持っている方④経験者優遇●編集部にTELのこと。

編集後記

後藤久美子ちゃんはかわいかった。う〜〜〜〜んと、かわいかった。かわいいッと思わず力んでしまうほどかわいかった。しかも、久美子ちゃんは私と同じ静岡県富士市の出身。もーほとんど兄と妹という関係だ、と思うと心はずむ今日このごろです。(辰)

先日、小学校のそばを通ったとき、「オッサン！ボールをとって」と校舎の窓からガキが声をかけてきた。頭にきて、足元にあったボールを思いきり投げ返したら、肩を痛めてしまったのだ。クソー!!(隆)

突然ですが、角川書店「月刊ニュータイプ」に連載中の「コンプティークの場外乱闘!!」を御存知でしょうか？　一度でも読んだことのある方は応募ハガキに一言『読んだ』と書いて送って下さい。(貢)

今月は大阪と札幌に取材に行った。大阪ではシンキングの今林さんにステーキを、札幌ではデービーの花田さんたちに北海道の珍味をごちそうになった。来月はどこに取材へ行こうかな。　(潔)

中央線沿線に集結した編集部員に告ぐ！　根津(乗り換え1回)に久木サンが住むことを、そして蒲田（乗り換え3回）に編集長が根づいていることを忘れるなかれ!!　地方の時代がいつか来る。(英)

といふわけて、今月の「編集後記」もこれでおしまひなのであります。また来月、このこおなあでお会ひしませう。ごきげんよう、さやうなら……、ん？　風邪ひくなよ、宿題やったか、歯磨けよ！(敏)

おたより待ってま〜す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!!　キミの友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしいな。ヨロシク!!

●あて先／〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F　コンプティーク編集部

コンプティーク

4月号

昭和62年4月1日
定価430円
編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話　(編集部)03-359-8351　(販売部)03-238-8523 (広告部)03-238-8425
印刷所　凸版印刷株式会社

雑誌コード　13977-4
Printed in Japan

イラスト／中野豪

Dragon Gym
ドラゴン・ジム

さてさて今月の「ドラゴンジム」は映画『螢川』を最後にフツーの女の子に戻っちゃう沢田玉恵ちゃんからだよ。この頁はパウチっこして、後生大事に持ってるんだゾ。

■これが最後の(!?)インタビュー

沢田玉恵

▲玉恵ちゃんは赤ちゃんみたいに肌がつるんとしていて、なんだかゆで玉子を思い出してしまった

人生悟って、勉強したいっ!!

——最初っからマジな話で悪いんだけどサ、引退しちゃうって噂を聞いたけどホントなの？

「わかりませんよ。オバサンになったら復活しちゃうかもしれないでしょ♡」

——でも、とりあえずは引退しちゃうの？

「だって勉強したいんですもの」

——エ、偉いっ!! 最近の若者でそんなコト言えるコはいないよ。玉恵ちゃん偉いなぁ……。

「だって若いうちじゃないと勉強できないもの」

——そうだけど、うーん、やっぱり偉いよ。

「よく、勉強する気さえあれば結婚してたっていつだって勉強できるって言うけど、そーゆーのって私、ウソだと思うんです」

——そーかもしれない。勉強、好き？

「嫌い(爆笑)。でも常識ぐらいは知っとかないとロクな人間になれませんからね」

——玉恵ちゃんって人生を悟ってるみたい……。

「そんなことありません。少しは映画のコトもきいてくださいよー」

——あっ、そうだった。ゴメン、ゴメン。最初で最後の映画になっちゃうワケだけど、どう？大変だった？

「ずーっと富山ロケだったんです。最初にお話を聞いた時には『おいしいモノが食べられる』って喜こんでたんですけどね……」

——それどころじゃなかった？

「ハイ。私って好奇心がどんどん先にいっちゃって、後からヒドイめにあうタイプみたい。おいしいお店があるって聞いて、すぐ行ったはいいけど、食べ終わってから値段の高さにビックリするとか…。そーゆーコトがよくあるんです」

——そんなに大変だったの？

「だって初めてなんですもの。オマケに富山弁だし、雪は積もってるし…」

——富山弁って難しい？

「語尾を上げるか下げるかだけで意味が変わっちゃうんですって。よくわからないけど」(笑)

——玉恵ちゃん、出身はどこ？

「名古屋です」

——おみゃあ、とか言うの？

「“早く飲みゃあ”とか言っちゃいます。たまに」

——自分で作品見てどうだった？

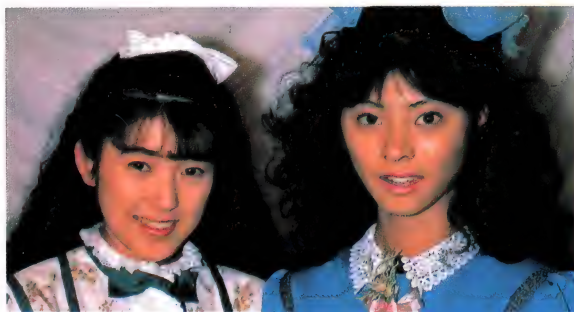
「映画っていうより思い出見てるみたい。このシーンは大変だったなとか、キレイに撮れて良かったとか。ただ自分の顔のアップだけはイヤですね。あんなに大きくなると気持ち悪い」

エイズって恐い!! でもエイズを怖がっているだけではよいアイドルの記事は書けない。そんな捨て身の意気込みで、ドラゴン・ジムは今日も行く。はーヨイヨイ(アホかっ!!)

新田恵利 由貴ちゃんの対抗馬登場!!「愛の若草物語」は必見! 福永恵規

女のコってのはいくつになっても「赤毛のアン」とか「不思議の国のアリス」とか「若草物語」が好きなんだよね。どーゆーワケだか知らないけどね。

どーもあのテの、主人公がメチャヨイ娘の話は苦手だ。とゆー人も今回ばかりは話が別だゾ。新田恵利ちゃんと福永恵規ちゃんが姉妹役でミュージカルに共演しちゃうってんだから「愛の若草物語」だろうが「サザエさん」だろうが観に行かせていただきますよ。

恵規ちゃんが優しい長女のメグ、恵利ちゃんが男まさりの次女・ジョーに扮するんだけど、四女のエイミーが安孫子里香ちゃんってのがなかなかうるさそうでいいね。

全国12ヵ所公演で。大人・3000円と由貴ちゃんの「レ・ミゼラブル」に比べるとずいぶんお手軽に行けそうなのもうれしい。TVアニメの方の主題歌『若草の招待状』は恵利ちゃんの新曲だよ〜ん。

▲恵利ちゃんと恵規ちゃんは大変いいのですが、メイクと衣裳が宝塚クサイね。

島田奈美 半分少年、半分少女のコ

テレビで映画観てるとイライラしてくる。だってイイとこみんなカットされてるんだもん、これじゃビデオが人気出るよなー。そんなこんなでアイドル界もビデオばやりの今日この頃。奈美ちゃんもついに『時のサークルゲーム』というオリジナル・ビデオを出しました。制服、花嫁衣裳といろんな奈美がいるけど、特にイイのが"ナゾの美少年"の奈美。グラサンかけてるだけでちっともナゾめいてないとこがイイぞ。おちゃっぴー。

◀3/25大阪、3/27東京でライヴツアー。サードアルバムも4月には出るというし、多忙でうれしい悲鳴をあげている

藤井一子 コツコツ努力型、もうひとつの一子の顔

おさわがせ娘の異名をとる一子ちゃんにしては、最近やや地味目の活動状況。一体どーしてしまったんだ、と思ったキミ、フッフッフッ、まだ一子を完全にハアクしてないね。彼女は3月25日に出るビデオと新曲にありったけの力を注ぐため、充電していたとそうゆうワケだ。デビューの印象からは信じらんないかもしれないが、実はコツコツひとつのことを夢中でやるタイプ。女房にゃもってこいだぞ。

▲ホントは無口で恥ずかしがり。気は強いけどね

NEW にんまり! DISK

春風と共にやってきました、今月の新作!

「青い鳥を探して」……ね♡ 吉沢秋絵

秋絵っていつもウーットリしていいよね。あの浮世離れした夢見る瞳で座ぶとん投げつけられたらたまんないな。でもアルバムの中に入ってる秋絵ちゃんが作詩した『涙が流れて…』はケッコー一切ない歌なんで、秋絵ちゃんにだって辛いコトや悲しいコトもあるんだろーな、と思ってしまったのさ。

◀ファーストビデオ「硝子の少数意見」もよろしくね♡

フォーライフ 2800円

NO MORE恋愛ごっこ おニャン子クラブ

恋愛ごっこはもうイヤだーっ!

というワケで「NO MORE恋愛ごっこ」なんですね。「セーラー服…」の頃はほとんどのメンバーの名前と顔が一致したものの、最近はてーんでダメですね。でも巷の皆さんはそんなコトはないんでしょうね。これは私の老化現象なのよね。だって曲の区別もつかない。

◀秋元先生はどーしてこんなに同じよーな詩を書けるのかしら

キャニオン 700円

変身アルバム・ヴィーナス 長山洋子

おい、おい、こりゃまいったなぁ。長山洋子ちゃんだろ?いや、まいったなぁ。本田恭章かと思っちゃったよ。困っちゃうなぁ。えっ、「パパ・ドント・プリーチ」まで歌っちゃってんのかい? 民謡習ってたんだよね。「春はSARASARA」でしょ。うーん、本当にまいっちゃったなぁ。

VENUS YOKO NAGAYAMA

◀おなじみ「ヴィーナス」が最初と最後に2回入ってます

ビクター 2800円

Dragon Gym

松田聖子　永遠にアイドル、春に向けてスパーク

テレビとか女性週刊誌で子育てしてる聖子ちゃんの顔、なんだか大昔のデビュー当時にもどったと思わない？　やっぱナニかな、ハードなスケジュールから解放されて、いきなりあどけなくなっちゃったのかな。人間の不思議。しかし、聖子ちゃんはただの平和なママではない。5月にはニューアルバム、そして武道館ライヴ決定と、なにかと忙しいのである。チケットは抽選だけど、運よく入れたあなたは今まで以上に過激な聖子に会えるよ。

▲化粧してない顔のが好きです、個人的に

畠田理恵　おちょくりたくない美少女

御存じ『ＭＯＭＯＣＯ』の畠田理恵ちゃんが、3月3日に『ここだけの話〜オフレコ〜』でいよいよレコードデビューした。とにっかくカワイイ。"好きなのは薬師丸ひろ子さんと菊池桃子さん"だそーだが、両方のよい部分をもらって合体させたって感じのコだ。意志の強さ、透明なイメージ、つるんつるんの肌…。私はかわゆいコをおちょくるのが好きだが、はっきり言って大好きだが理恵ちゃんはあまりに完璧だ。

▲ピアノと乗馬が趣味、愛読書は『寝ぼけ署長』(笑)

芹沢直美　純情直美新曲に大テレ

直美ちゃんてこのコーナーに最近よく登場するでしょ。それだけ話題性のあるアイドルってことだけど、実はここに関わってる某氏が直美ちゃんの大大ファンなのだ。氏いわく、「カッコよい」。うーん、簡潔だが妙に納得させるモノがある。さて2月25日発売になった「Virgin番外地」(「毎度…」の挿入歌)は、本人は"スッゴイタイトル"と言って顔を赤らめているが、詩の内容はえらくシニカル。ちょっと悪ぶりっこのコが、朝もやを見てためいきをつく、とゆーようなもので、リアルタイムの直美のイメージがある。カッコよい…

◀山口百恵につぐ大モノの可能性がある…某氏は力説！

久松由実　バレンタインのお返しは……なに!?

縁のないヤツも多いだろうが、3月14日はホワイトデー。今年はそれをさらに充実させようと、大々的にキャンペーンを張ることになったのだが、そのイメージガールに選ばれたのが「ボーイフレンド」の久松由実ちゃん、かわいくてよいコ。応援してあげたいね。ちなみにキャンペーンのバックは全国飴菓子工業委員会やホワイトデー委員会といった面々。こんなの初めて知りました。

◀5千人のオーディションから選ばれたホワイト・シンデレラ。曲もヨイ

酒井法子　やったねのりピー、元気なゴキゲン娘

11月にＶＨＤビデオディスク「YUPPIE(ヤッピー)」でデビューの"のりピー"。このヤッピーっつーのはのりピーのあいさつの言葉なんだって。ややこし。おまけにのりピーはいろんなところで「特技は指の第一関節が曲がること」と胸を張ってるが、普通そーゆーのは特技といわない。ま、なにはともあれ今年のサンミュージックのイチ押し、期待の星。笑顔で頑張れのりピー!!

▲業界内の注目度No.1のウワサ。しかしファンクラブは「のりピー」とあくまでも脳天気

梶本学のアイドル・コンメンタール

──第４回──

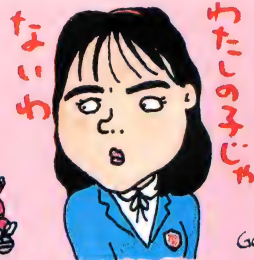
"どんくさそうな脚"は社長の好みだった─ホリプロ編

レコード会社というのは組織の規模が大きいせいか、社の方針みたいなレベルでの個性は出るけど、社長の個人的な趣味、指向を、その所属アーティストから見ることはなかなかむずかしい。

ところが、プロダクションとなると、話しは別だ。小さいところは当然にしても、ある程度の規模を誇るところでも、社長の趣味が前面に押し出されているようなタレントをかかえるプロダクションが多い。その代表格ともいえるのが、ホリプロである。

ホリプロは元・ジャズミュージシャンの堀威夫によって設立された。部長に「僕は泣いちっち」の守屋浩がいた(昨年、独立)ことは有名である。

ホリプロの古株といえば何といっても和田アキ子。社長のただひとり頭が上がらないタレントだ。恐いからではない。ホリプロを支えてくれたからだ。ま、それはいいとして、女の子をスカウトするとき、堀さんはどこを見るかというと、脚だそうである。その場合、足首の細いすんなりと伸びきったスマートな脚ではなく、どこかどんくさそうな丈夫で太い脚を好むそうである。70年代初頭に「スタ誕」でスカウトした森昌子や山口百恵がそうだ。また、それまでのテレビ局主導型オーディションに満足できず、自分のところで独自にタレントの発掘をしようとして76年に開催された「ホリプロスカウトキャラバン」の第1回優勝者は榊原郁恵だ。もう健康そのもの。

なぜ丈夫そうな女の子を選ぶのか。営業ができるからである。たとえば、ヒット曲を出し続けるのはむずかしくても、それ以外の部分で仕事ができればなんとかタレント活動を続けられる。ホリプロはドラマや映画の制作も以前から手がけている。自分のところでそれだけの受け皿を用意しているのだ。最近では杉浦幸など歌手としての人気はともかく、ドラマで活躍している。ホリプロに入りたければ、まずは丈夫で長持ちするカラダを作ることだよね。

イラスト／中野豪

売上税って恐い!! 明らかに公約違反である。であるから、断固反対すべきなのである。そしてよいアニメの記事を書けるよう、お祈りしよう。ドラゴン・ジムは今日も行く!!

MOVIE

オネアミスの翼(つばさ) 王立宇宙軍

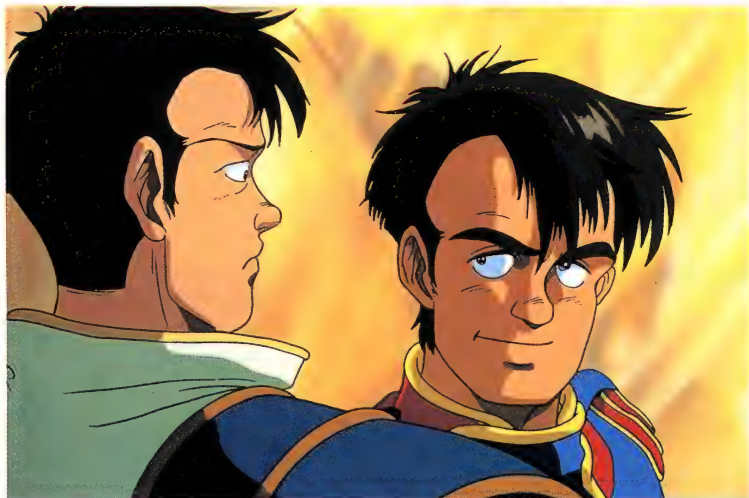
宮崎でも押井でもない新世代アニメ誕生!!

◀シロツグ(右)と親友のマティ。表情の豊かさもこのアニメの特徴だ

◆3月14日東宝洋画系公開 119分 原案・脚本・監督/山賀博之 キャラデザイン・作監/貞本義行 音楽監督/坂本龍一

●弥生(やよい)みつき、監督、森本レオ

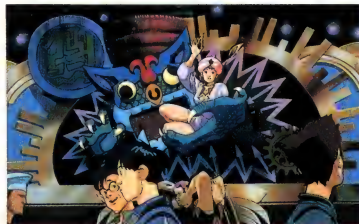
◆山賀監督は弱冠24歳。大阪芸術大学映像計画学科在学中に「DAICONⅢ、Ⅳオープニングフィルム」を手がけ、有名アニメのキャラがリズミカルに交錯する映像でアニメファンの度肝をぬいた。

▲主人公の運命を変えるリイクニ(声/弥生みつき)

待ちに待った「オネアミスの翼/王立宇宙軍」の公開が近づいた。本誌86年9月号では制作現場を紹介したけど、今月は、原案・脚本・監督の山賀博之氏のインタビューをおりまぜて、このアニメの魅力に迫ってみた。

「地べたから宇宙に飛んでいくという話が、まず頭の中にあったんです。話としては単純なんだけど、観る人にそれをどう実感させるかが、このアニメ作りのテーマでした。大切なのは肌ざわりなんですよ」

実質的な制作期間は約2年。そして“肌ざわり”を徹底的に追求するため、設定期間だけで最初の1年をついやしたという。中世から現代までの建築様式をミックスさせたような街並み、流線形の列車や自動車、プロペラが機体後部についた戦闘機など、すべて異世界感と同時に、ノスタルジーにあふれている。

▲未来のような過去のような現在のような

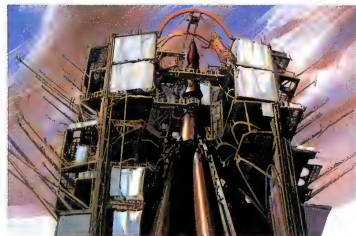
「1年目は個人作業的なかんじですね。2年目になって、スタッフが出す山ほどの意見をまとめていく作業の方が、僕としてはおもしろかったです。おたがいにこーじゃないかと言ってなかなかエキサイトしましたよ」監督はじめスタッフは若手中心。作画監督として貞本義行、庵野秀明、森山雄治、飯田史雄の4人、美術監督には小倉宏昌を起用している。クライマックスの空中戦シーンは、『風の谷のナウシカ』で巨神兵復活を手がけた庵野氏の独壇場というところ。また、ロケットが上昇していくシーンは、監督がNASAで見学したスペースシャトルの打ち上げを参考にしているという。

▲科学的レベルは地球でいえば1950年代程度だ

登場するキャラクターは、みんな人間味ゆたかだ。主人公シロツグは、はじめは無気力な青年だが、ふとしたことで宇宙飛行士に志願する。このアニメは、そんな彼が精神的に成長していく物語でもある。彼の声を演じる森本レオの自然体の妙技も、キャラに実在感を持たせている。

ところで山賀監督がこの道に足を踏み出した理由はというと——。

「高校時代、立ち読みしてた本に、“こうしたら映画監督になれる”ってのがあって、なれるんならなってみようと思ったのがきっかけです(笑)。アニメに興味持ったのは、大学入って庵野クンとか知り合ってからですよ。ガンダムがどうのこうのと言ってるのをきいて、はじめは一体こいつら何なんだって思いましたけどね(笑)。」

アマチュア時代に発表したフィルムが、アニメファンの圧倒的な支持をうけ、プロ第1作目がいきなり超大作という監督。「プレッシャー?全然なかったです」という言葉も頼もしい。

最後に監督からのメッセージ。「とにかく素直に観てほしいですね。20歳以上の人なら、胸にもったイチモツを捨てて観て下さい(笑)」

▲初の有人ロケットがこの中に格納されている!

OVA

笑う標的

◆3月21日発売予定　50分　ビクター音産　9800円　原作／高橋留美子　脚本／高屋敷英夫、金春智子、キャラデザイン／小原秀一

◀アフレコ初挑戦で緊張ぎみの伊代チャンです

▶ドラマにも活躍の岡谷章子クンは18歳

ＯＡＶ版「るーみっくわーるど」の第３弾が登場。ＳＦラブロマンスの第１弾「炎（ファイヤー）トリッパー」、スラップスティックコメディの第２弾「ザ・超女（スーパーギャル」ときて、この「笑う標的」は異色のホラー作品だ。

監督・作監・絵コンテを手がける高橋資祐を はじめ、メインスタッフは前２作とほぼ同じ。息の合ったチームワークで、留美子ファンにも満足のいく作品を作ってくれた。原作は、高橋留美子が描くのにかなり手こずったそうで、コミックス版に収録する際にあらためて練り直したほどだという。『うる星やつら』を反転させたようなそのネガティブな世界は、闇の世界に読者を連れていく。

スタッフサイドとしては、この「笑う標的」が、「るーみっく～」のシリーズ中、最もアニメ化したかった作品という。ホラーものは、ビジュアル的にいろんな冒険ができるということらしい。

主人公の譲、ヒロインの美しく不気味な梓(右)、譲のガールフレンド里美（左）と、キャラは原作のイメージに忠実。梓が超常的能力を出すシーンは、音響監督の斯波重治の力もあって、強いインパクトをあたえてくれる。全体としては、和風っぽいホラー映像というかんじかな。

ところで、声優陣で注目したいのが、里見役として起用された松本伊代。弓道部に籍をおき、活発で気が強く、それでいて女のコらしい里美のキャラは、伊代チャンと重なる部分も多いかもね。また、主題歌「インパクト」を歌うのは、“ミス・るーみっくわーるど”こと岡谷章子クンだ。彼女は、'86ミスヘアコロンイメージガールで準優勝したコなんだよ。

OVA

戦え!!イクサー1 ACTⅢ

◆発売中　45分　久保書店　10500円　監督・絵コンテ・キャラデザイン／平野俊弘　原案／阿乱霊

泣く子も黙る「イクサー1」の完結編がついに出た。きわどいほどにセクシーなキャラ、緻密な破壊シーン、すべての謎が明かされるストーリーなど、ラストを飾るにふさわしいできばえだ。発売に先がけて開催されたイベントでは、イクサー１コスプレ大会もあって、ファンは狂乱状態。上映中、会場のいたるところで拍手やうなり声がおきるというオソロシサだった。

OVA

中国幻想アニメ「奇傳」

◆発売中　22分　パラマウントビデオ　8800円　原案／珊瑚礁企画部　企画／菅野正昭　演出／黒田昌郎

タイトルには中国幻想アニメとあるけど、これは中国の怪異小説をヒントにして、日本と台湾とで協力して制作したもの。内容は、現世と冥界とのコンタクト、人間と妖怪との友情などが描かれている。火の鳥とラドンの中間のような巨大な鳥や、大蛇をはじめ、チミモウリョウたちが続々登場。作画レベルは正直言ってＢ級なのだけど、全体にどことなく味わいのある作品だ。意表をついたストーリーが見せる！

３月発売のＯＶＡ

あいかわらず、毎月多くのタイトルが発売されるＯＶＡ。今回紹介した以外の３月発売予定のＯＶＡを網羅してみたので、レンタル屋さんに行く時の参考にしてほしい。すでに発売されている(はず)のはＳＶＩの『みんなあげちゃう』とネットワークの『魔龍戦紀』。21日にはフェアリーダストから、遅れていた『５時間目のヴィーナス』がやっと出る。25日には『デジタルデビル物語』(徳間書店)、28日が『エルガイムⅢ』（ネットワーク）となっている。

バラエティ・キューブ

VARIETY CUBU

円高って恐い!! たとえこの円高を克服したとしても、またあらたに円高を招くのである。しかし怖がっていては、よい記事が書けない。なにはともあれドラゴン・ジムである。

MOVIE 黒いドレスの女

3月に全国の東映系で公開される『黒いドレスの女』に主演するのが、原田知世ちゃんだ。映画の主演は1年半ぶりということで、トヨタ「ウィンディ」のCFなぞを、食いいるように見ていたキミには、必見ものである。大体、「ウィンディ」にしろ資生堂「エクボ」にしろ、知世ちゃんの起用のされ方は、斎藤由貴など同じく演技を要するものなのだ。つまり、知世ちゃんは演技派の女優なのである。

▲「時をかける少女」から早や4年。今や社会人である

で、今回の『黒ドレ』。なんとハード・ボイルドに挑戦で、(原作もちゃーんと北方謙三なんだから)"最も危険な女"を演じるわけだ。どう危険かというと、黒いドレスをまとい、無意識のうちに男たちをびびびーんとまどわせてしまう役なのである。菅原文太、室田日出男、永島敏行などヤーさんまがいのハードな男たちを翻弄する能動的かつ積極的な女をやっちまうのである。六本木のディスコで汗たらたらで踊りまくるシーンなどは圧巻もの。(知世ちゃんがダンサーとしても才能あるってことは、去年の全国ツアーを見た人ならわかるよね)

◀大人っぽい〝黒〟も似合うんだなー。いっとくけどハードボイルドなんだからね

監督は『十階のモスキート』(58年)、『友よ静かに眠れ』(60年)やTVドラマ『恋物語』を監督した崔洋一。ハードボイルドの演出には定評があるお方だ。

音楽が、佐久間正英。元プラスティックスのキーボードだった人。そして主題歌は、「ディップ・イン・ザ・プール」『アンアン』などのモデルだったキレイな人、甲田益也子嬢がボーカルね。

というわけで、見るしかない!

MOVIE 恋人たちの時刻

さて、『黒いドレスの女』と同時上映されるのが、この『恋人たちの時刻』。原作は、北海道で精力的な創作活動を続け、いくども芥川賞候補に上った寺久保友哉の同名小説だ。愛する女性に、乱れた異性関係の過去があると知り、苦悩する男。しかし女の純粋さとやさしさに、ますますひかれていく……という青春映画、というわけだ。

主演は、昨年春『キャバレー』に堂々主演した野村宏伸。昭和40年5月3日東京生まれの20歳、美青年だ。『メインテーマ』で薬師丸ひろ子の相手役としてデビュー、その後、着々と実力をつけてきた。今回は予備校生・洸治役だ。

彫刻モデル・マリ子を演じるのは、河合美智子。昭和43年6月13日、神奈川県生まれで『ションベンライダー』(57年)の主役オーディションでデビュー。ハツラツとしたイメージが人気で、『かぐや姫』(フジ系)、『ハーフポテトな俺たち』(NTV系)などのTVドラマや、映画で活躍している。

監督は、『Wの悲劇』(59年)、『早春物語』の名匠、澤井信一郎。これは見るしかないよ。

◀音楽は久石譲。主題歌は大貫妙子だよ

TOY 「ルービックマジック」に必勝法はあるか!?

「ルービックマジック」が、一部編集員の間で流行している。パソコン疲れの頭をほぐすことや、〆切まぎわの逃避行為に最適とは、もっぱらの評判だ。

すでに本誌の発行部数に近い100万の個数を売り、昨年末には、考案者であるエルノ・ルービック氏(写真左)も来日した。

「ルービックマジック」が、あの爆発的ブームを呼んだ「ルービックキューブ」の第2弾だと思ったキミは甘い!「ルービックスネーク」「ルービックリベンジ」に続く、第4弾がこの「ルービックマジック」なのである。

これらの発明によって、共産圏ハンガリアにおきながらも、メルセデス・ベンツをふくむ車3台を持ち、プール付きの豪邸に住まわれるルービック氏は、おおいに啓発する。パソコン・ソフトがプログラムできないキミも、ほんのちょっとしたアイデアで、億万長者になれるのである。がんばろう! とりあえず、春休みからGWにかけてには全国7大都市で、「ルービックマジック選手権大会」が開催される。はたして「ルービックマジック」に必勝攻略法はあるのであろうか?

▲こんなこともできるんだぜーい。(ルービックマジック・タカラ・1980円)

MOVIE

螢川

松竹系公開中

ドラゴンジムの巻頭に登場してくれた沢田玉恵ちゃんが出演してる映画『螢川』が2月下旬から松竹系で公開されているワケだが諸君はもう当然観てくれただろーね。ナニ？　まだ？　えーい、このタワケ者めが、父さんはお前をそんな人間に育てた覚えはないゾ！　まったく近頃の若いモンは。日本人なら『トップガン』なんて観ずに邦画を観んか!!

『螢川』は宮本輝原作の小説で、主人公の少年が憧れるクラスのマドンナに扮してるのが玉恵ちゃん。ラストの山ン中に数万の蛍が飛び交うシーンは圧巻。ほとんどスピルバーグしてる。十朱幸代さんと三國連太郎さんがこれまたいい味出してるんだな。（ちょっと偉そうか……）

BOOK

セルフィン

『麻衣子！』の早坂未紀が、待望の絵本を出した。もともと少女を主人公にしたオールカラー短編作品では定評があり、またいわゆる“美少女マンガ”とも“少女マンガ”とも一線を画する彼の画風に、絵本を！　という声は高かった。そして長い時間をかけて、じっくりと描きおろしたのがこの本。

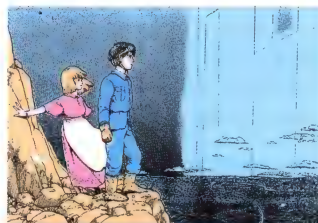
ある日、かわいがっていた猫、セルフィンが行方不明になる。セルフィンを捜しにケイティは、はてしのない旅に出る。そこで出会うファンタスティックなできごと……。

どこでもは見れない力作であります。

▶早坂未紀『セルフィン―家出した猫の捜し方』東京三世社1500円

TEL・AD

電話で SFアドベンチャー

電話でアドベンチャーゲームができてしまう、テレアド（テレホン・アドベンチャー）が人気だ。これまでのテレアドは、特定の雑誌を読まなくてはプレイできなかった。でも、3月8日から始まる「地層階級王国」は雑誌がなくてもプレイができてしまうスグレモノだ。まずは、下の欄外の電話番号にコールしてみよう！

FCM・BEST10

ファミコン・ミュージック

ツインビーがんばる!!

さて、今月のFCM、チャートをみてみると、相変わらずの面々が並んでいます。先月に比べると新たにドラゴンバスターが、チャートインしたほかは、いつものどうり。年末年始の新作は、いったいどうしたんだ!?　ちょっと努力が足らないんではないかい、ねー。

それにしてもアッパレなのは、ツインビー。去年6月号から始まって以来、毎回チャートをはずしたことがなく、最も下って7位。そしてとうとう今月、最高位の3位に輝いた！　これは表彰もんです。

「去年1月4日の発売以来、数あるシューティングゲームの中でも、愛敬のあるキャラや画面のキレイさはずばぬけてるもんね。2人でやってもおもしろいから、大好き！」(愛知県／平林恵子・14歳）そんなわけで、ゲーム内容、音楽からしてもツインビーはもはや古典なんですね。

今回	前回	タイトル	点数
1	1	ドラゴンクエスト	139
2	2	グラディウス	117
3	4	ツインビー	53
4	6	ゼルダの伝説	51
5	3	スーパーマリオ	44
6	5	ドルアーガの塔	43
7	7	悪魔城ドラキュラ	32
8	—	ドラゴンバスター	26
9	9	メトロイド	20
10	8	スーパーゼビウス	13
次	10	魔界村	11

(ますます)^{4}絶好調!!

春はおニャン子の季節である。いくつもの悲しいお別れ、涙、涙、涙。そしてまた胸ときめかせる新しい出会い。また眠れぬ夜が、キミのハートを熱くさせるのである。そんな時、「おニャン子エクスプレス」が、キミの心のささえになることだってある（かもしれない）提供はパソコン通信の王者“EYE＝NET”である。

〈放課後ニャンニャン　2／20〉

＊きのうタニャン終った後、おニャン子たちは催眠術をかけられたんだ。まじで。なんでも、催眠術って、かかりやすい人とかかりにくい人がいるんだって。で、きのうはかかりやすい人はダレか？　とゆーテストだったわけ。それをみつけてどーするかってゆーと、3／3のタニャンで実際に、その選ばれたかかりやすいおニャン子たちに催眠術をするそーです。誰が選ばれたかって？　それは、ナイショ！

＊今、亜紀ちゃんはライター＆カメラマン＆エディターとして腕を振るってるんだ実は、おニャン子クラブの会報3月号で、ぬぁんと！　見開き2ページ亜紀ちゃんが担当しちゃうんだ。おニャン子を激写して楽しい写真も満載。オモシロイ亜紀ちゃんに乞うご期待！

〈放課後ニャンニャン　2／19〉

＊うしろゆびさされ組の2人は、きょうブラジルへと旅立つんだ。そー、3月末に発売が予定されている写真集の撮影のため。ブラジルではリオのカーニバルに行ってそこで撮影してしまおうってワケです。リオのカーニバルとうしろゆび……うーんシュールだなぁ。ブラジルには約2週間の滞在予定。気をつけて、いい写真をヨロシク！

＊ここんとこ立見さんは、得意？　のレコーディングに取り組んでおられます。そー3／18に卒業記念シングルが出ちゃうけどそのレコーディング。タイトルはもめにもめついに決定。“そんなつもりじゃなかったのに”。もーこれは立見さんしか歌えない詞。天才秋元氏の力作だよ。B面は“立見の青春”。ワーナーから発売です。

〈放課後ニャンニャン　2／18〉

＊映画“いとしのエリー”の撮影がんばっているさゆりちゃん。忙しくて、タニャンも時々お休みしちゃうけど、きのうは、久しぶりに3スタに元気な姿を見せた。けっこう短く切った髪も伸びて、ポニーテール姿の復活！　でも前髪がチト短い。さゆりちゃんたら時々、自分で切っちゃってるんだよ。そうするとつい切りすぎちゃうの！　ま、顔がかわいいからいいけどさぁ。そんな、さゆりちゃんのシングルが3／11に発売。タイトルは“星屑の狙撃手（スナイパー）”。カッコイイ曲だゾ！

＊火曜ニャンニャンのディレクターをずっとやってきた守谷サンがきのうで“卒業”。おニャン子たちもなごり惜しそー。来週からは木村サンと小西サンがDだよ！

〈放課後ニャンニャン　2／17〉

＊きのうは和ちゃん20歳の誕生日。麻巳ちゃんたら、20歳の仲間が増えて大喜び。和ちゃんに「わ～い。おばばぁ！」なんて言ってるの。まったく！　自分の首をしめるよーなこと言っちゃダメです。

＊典子ちゃんと満喜子ちゃんが髪切ったでしょ。土曜日に2人でツルんで原宿の美容院へ行ったんだって。2人はとっても仲良しなんだ。ミス・セブンティーンのごほうびで、冬休みに一緒にハワイに行った仲だしネ。マブダチです！

＊おニャン子クラブの、春のコンサートのタイトルは“おニャン子セーリング夢工場”。東京では、4／4(土)、5(日)に国立代々木競技場で開催。全席指定で3500円。2／22から各プレイガイドで発売。応援ヨロシク!

〈放課後ニャンニャン　2／16〉

＊さてさて、今日は、お待ちかねフジテレビ月ドラの“ないしょのハーフムーン”放映ざんす！　このドラマでは麻巳ちゃんがファーストキスをするとかしないとか、ファンにとってみれば気がもめるウワサが横行している。そのウワサの相手は羽賀研二クン。麻巳ちゃんは有羽っていう18歳の高校生で、スカウトされて映画のヒロインになるっていう役。問題のラブシーンは、その映画の1シーンとして出てくるんだ。ラブシーンの撮影では、NGの連続だったんだって。ゆうゆも出演するので“うしろゆび”のドラマとしても注目したいネ。そんな“うしろゆび”ラストアルバムが3／11に発売。タイトルは“∞”。無限大の可能性を秘めた2人!?　がんばれ！

〈放課後ニャンニャン　2／13〉

＊きのうのタニャンは、フジテレビの近所のうなぎ屋さんが出演して大ハリキリ！「うなぎが大好きな和ちゃん」と智子ちゃんに指名された和ちゃんは、そのおじさんとカラオケのデュエットまで。でも、それは智子ちゃんのインボーだったんだ。とゆーのは、和ちゃんのうなぎ嫌いは有名な話。それなのに気のいいうなぎ屋のおじさんは「うなぎが好き！」な和ちゃんのために、かば焼きまで持って3スタに、はせ参じてくれちゃって和ちゃんたら、うれし？　涙。おまけに和ちゃんが歌ってる時、笑わせるし。もう、お願いしますよ。

＊一部の早耳の諸君は知ってるかもしんないけど、3／25、ゆうゆが期待のソロデビューすることが決定！　応援ヨロシクねっ！

テレアド「地層階級王国」の電話番号は、東京03(236)9988、札幌011(821)9000、新潟025(267)7000、長野0262(35)8000、広島082(252)0000、宮崎0985(23)8140です。ペンとメモを用意すること。それと番号をまちがえないでね。

JOT® 全日本オナペットTOP40選考委員会
究極のオナニー導師 吊端撃彦(つるはしげきひこ)の**オナニー放談**

完全御病気脳天気、SM2大新人登場!!

春だ。春というのは不思議と人を欲情の世界にひきずりこむが、私、吊端撃彦にそんな迷いはない。私は冬でも夏でも、そして春でもいつも1日7回はこくのである。言ってみればいつでも欲情しているのだ。名人に季節などという甘っちょろいモノはない。

今月は1位2位が初登場の、大穴狙いの月だ。藤崎は細おもての日本的美人、井上はバタ臭いがプロポーションはバツグンの淫乱娘。どちらも宇宙企画美少女3人娘とはちょっと違う。下世話なフンイキが魅力になっている。

▲タバスコズコズコ、からしベットリの京子ちゃん。名前は地味だがやるこたぁ元気

5位初の佐藤亜美は「アブない少女物語」というSM作品でデビュー。はっきりいってブ□だし、井上あんりとどっこいの典型的下世話タイプだが、18歳とゆーわりにはややたるんだカラダがまさにSM向き、もーローソクボッタボタたらしてもいっくら浣腸液入れても、こいつは絶対に死なない!!こんなんで死ぬよーな繊細な神経絶対してないと思わせるモノがあり、これからはますますハード路線を突っ走れそうな期待の新人。

10位の富田京子はずん胴の古風なカラダつきを透明感のある顔がアンバランスでそそられる。「激辛レイプ・カラムーチョ」という(笑)ザンシンなタイトルのビデオでデビューした。カラシ付きバイブで股間をこねまわされ、マンキンタンをぺっとりのファック、それだけでは飽き足らず、アナルにタバスコを瓶ごと入れられてしまう。ヒーヒー泣きまくる姿は演技というよりほとんど本気で、美少女なだけにえらく哀れ。そう言えば私

▲少女は突然公園で見知らぬ男のモノを口にふくんだ……単なる変わり者の佐藤亜美さん18歳

は以前マンキンタンオナニーを試みたが、狂ったよーにヒリヒリしてあっというまに射精してしまった。そしてその後1週間うつぶせに寝ることができなかった。吊端20歳の出来事である。

TOP10GAL(in video)	
1	藤崎美都
2	井上あんり
3	黒木香
4	小林ひとみ
5	佐藤亜美
6	早川愛美
7	秋元ともみ
8	中川エリ
9	姫宮めぐみ
10	富田京子

MINICAR **ミニカー男の逆襲!**
————テスタロッサ庵跡

タイムトリップしよう!

即席コスプレの撮影後、原因不明の熱を出して寝こんでしまい、うなされながらやはりミニカーしかないと悟った私である。そんなわけだから、先日足を運んだクラシックカーフェスティバルでも、メルセデス300SLやポルシェ356が私には完ペキな出来の1/1スケールのミニカーに思えたのだった。

さて、スポーツカーに限らず、1950〜60年代のクルマというのは、見ていてワクワクするなにかがある。ひとことでいえば人間くさいのだ。その頃のミニカーにも手作り感覚を感じる。マッチボックスのミルク運搬車(写真上)を眺めていると、私などは25年前のロンドンの郊外のある朝の情景を、映画観てるように想像できるってもんだ。ミニカーを集めるというのは、架空の記憶を集めるようなもの。集めた記憶で夢を見るのが、ミニカーの楽しみの原点だ。おびただしい数のミニカーの中から、いい夢を見るために必要なモデルを選ぶのも、また楽しい。

'59〜'63年のマッチボックスモデル。上からミルク運搬車、移動スナック、アイスクリーム販売車◀

第4回 雨宮じゅんの **RCの友**

RCとはもちろん RCサクセションではないッ!!

普通RCカーというと子供用のトイRCとマニア用のキットRCの2種類をふくむことになるが、最近の子供向けトレRCカーのなかには、なかなかあなどれない性能のマシンが存在する! ニッコーの4WDステルスが良い例。足まわりはオイルダンパーこそ装備されていないが、本格的キットRCカーもマッ青のできばえだ! 前後ともWウィッシュボーンのサスペンション。軽く回転する駆動系。きわめつけはRS・380Sモーターを前後に使ったツインモーターの4WD! めずらしく、良くできたトイRCカーなので思わず買ってしまいました。いろいろ手は加えてみたけど、まだまともに走らせたことはないんですよー!(はっきり言って昼間は寝ているじゅんです!)

 ●『プチ・パンドラ10号』が、各方面に物議をかもし出している、とのこと。なお、アシスタント募集中♥♥♥

▼とりあえず第一関門は通過!?次なる敵は…!!

TO BE CONTINUED!

ZZZ
奴隷は仲間の見たままを遠くからでも見ることが出来るんだ
だから今の所を見らりてるはずだすぐに来るぞ
うん
ダッ
ぐさ
ぐさ
今の声は…
ドキドキドキドキ
はーびっくりした…
んだ
見はりが寝ちったんでね……逃げてきたわけ……
アルビス♡

何でよ…

そりはだな
この怪物どもは
皆この街の
人間なんだに
…

どういうこと?

ヴァイデスの
野郎に呪詛(じゅそ)を
かきらりて
姿を変えらり
ちまってんのさ

じゃあ
殺せない
じゃないい!

どうすん
のよっ!

うん…
そこらが
オリにも
問題なん
だよな…

……

あっいけねェ!

いそいで
移動だ!

?

ーえっ？
ドオオーン

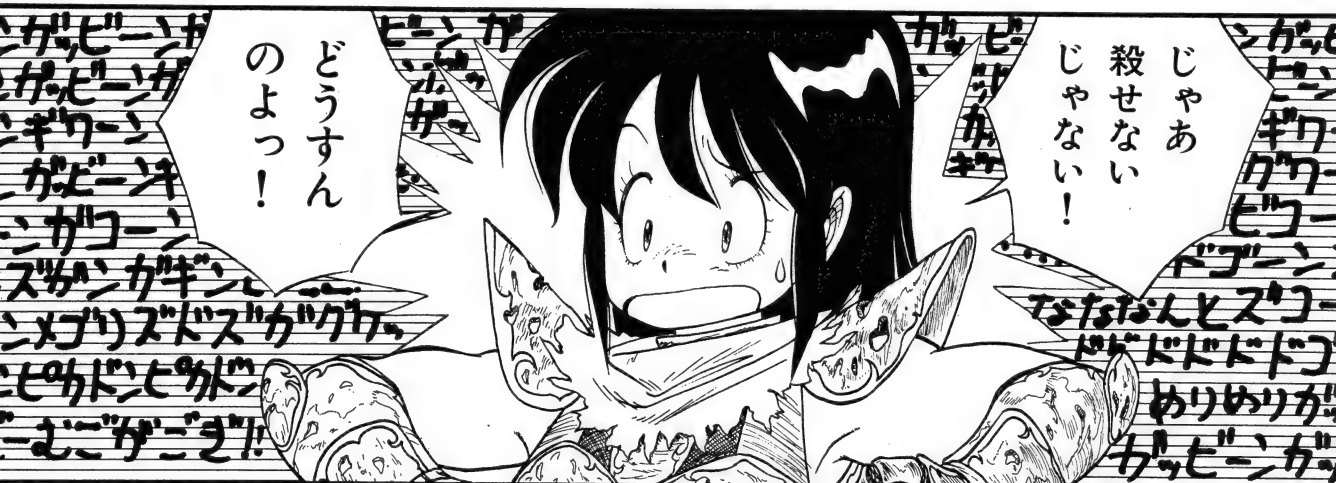
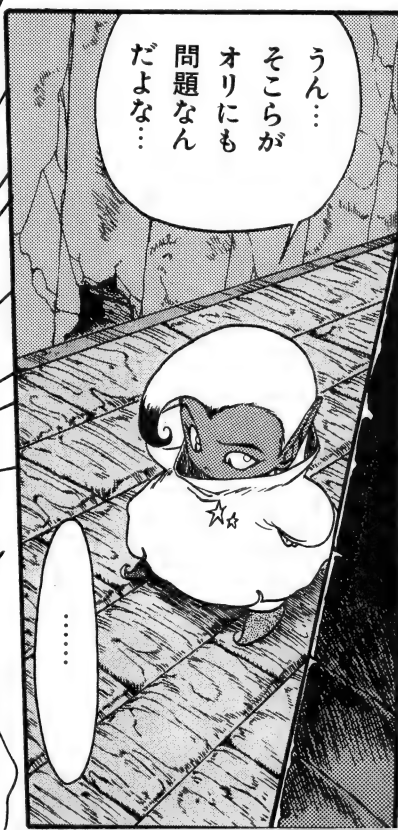
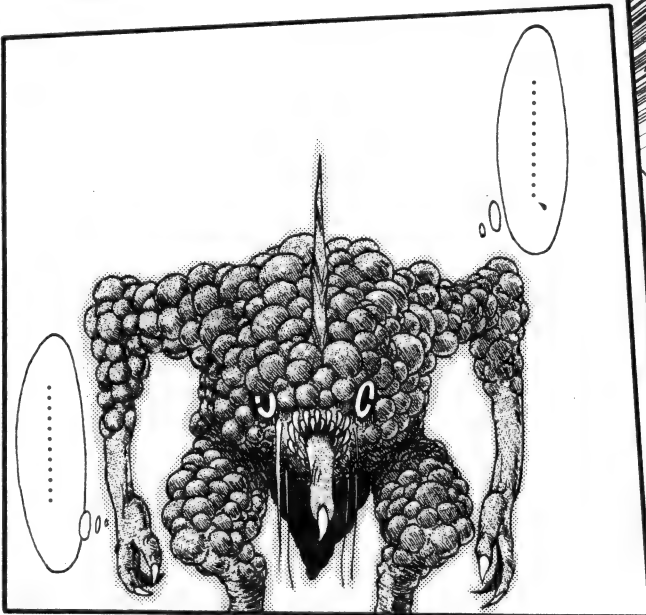
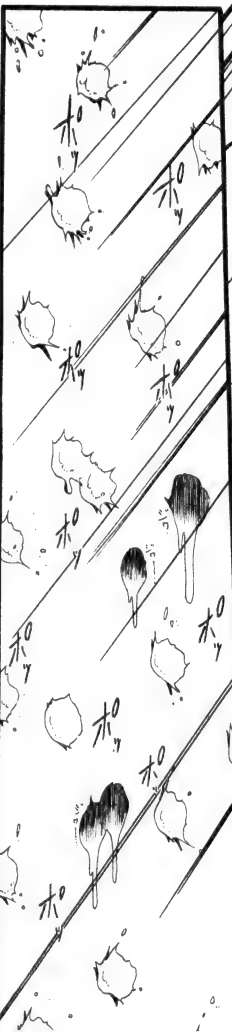
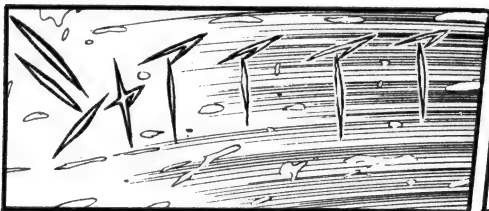
え・えっ？

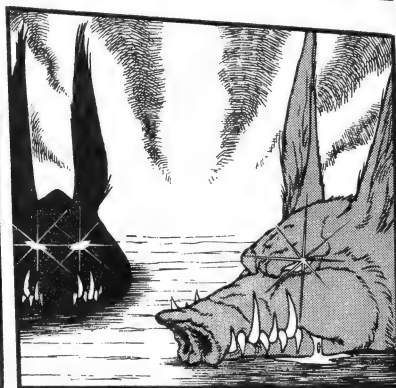
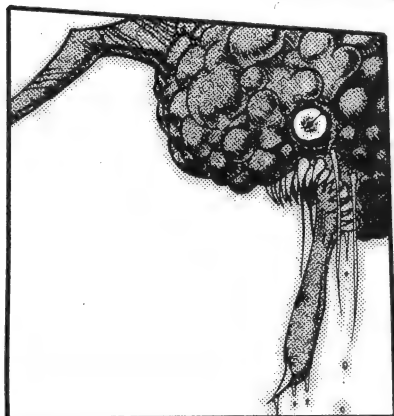
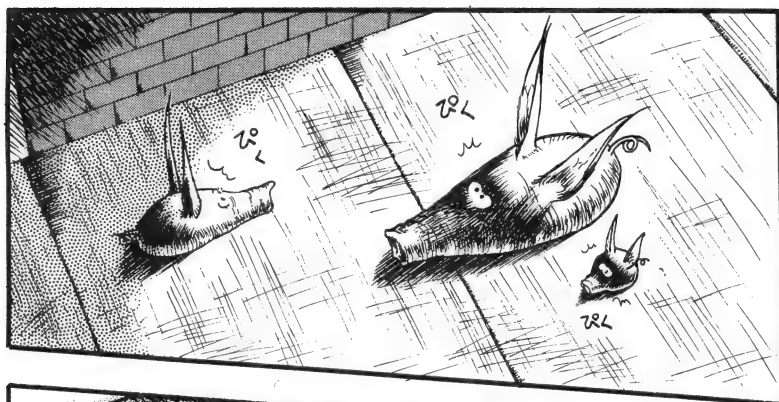
いったいどうしたっていうのよ
薬がきいたのさ…

あ―――っ
あの眠り薬！
そゆこと

それにしても憎たらしいわねェ…殺しちゃおうかしら
ムッ
ム
だめだに…そんなことしたらよ！
わー!っ
わー!っ

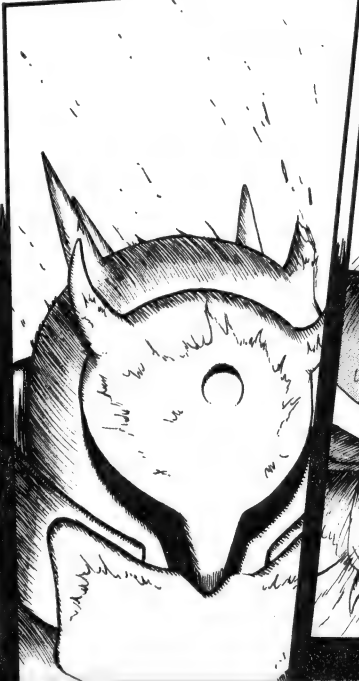
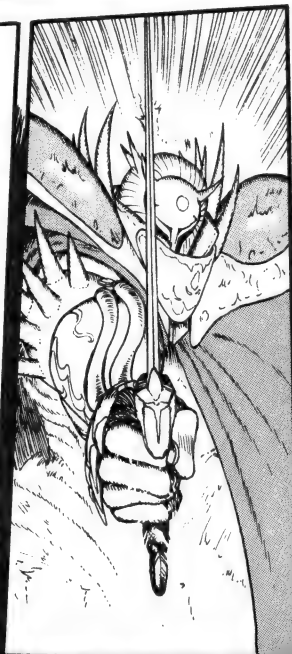
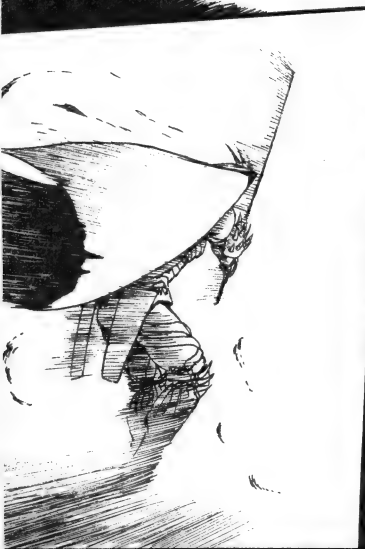
ああっ!
ボロボロ
どっ毒だっ
ガァアア
コンニャロメ!
……、
……

ギュガァァァァ
あっ!?
ドム
イュビュ
イュビュ
イュビュ
シャアァァァ
シャアァァァ
ポッ
ポッ
ポッ
ポッ
ポッ
ポッ
ポッ
ポッ
ポッ
わーっ!? ばっちい

ええ
何とかね
それより
マジシン
何でこの街
怪物ばっか
なのよ…
あんた知っ
てんでしょ？
まあね
でも今は
教えて
らんないな
何でよ？
ムッ
理由は
そいつに
聞きな…

ボワ
ぴく
ぴく
ぴく
ハァ ハァ ハァ
ありがとうね
マジシン‥
大丈夫かよ
姉(ねえ)ちゃん……

マジシン！
何してんだよ
姉ちゃん！
火が消えちまうぜっ！
ゴォオオォオ
早いとこ逃げようぜ！
うんっ！
パチ
パチ
パチ
チロ
チロ
シュゥゥ
シュゥゥ
シュゥゥ

しまったっ!
この体勢からじゃ
切り返しができない
うまくいっても合討ち
にしかならないわっ!
え――――ん!!
玉の輿
ガラ
ガラ
玉の輿がぁーっ
ひーんっ
カッ
ゴオォ

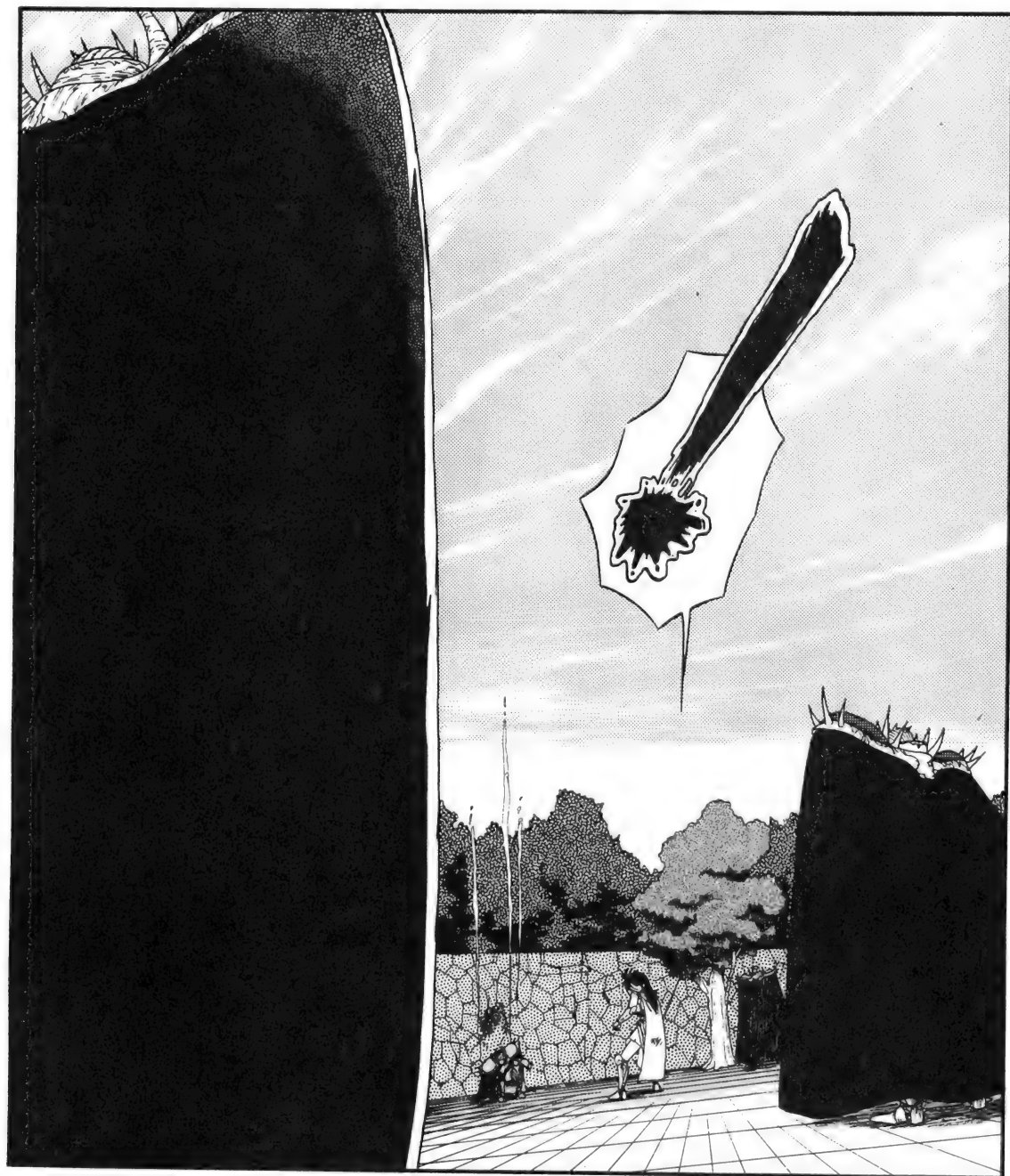
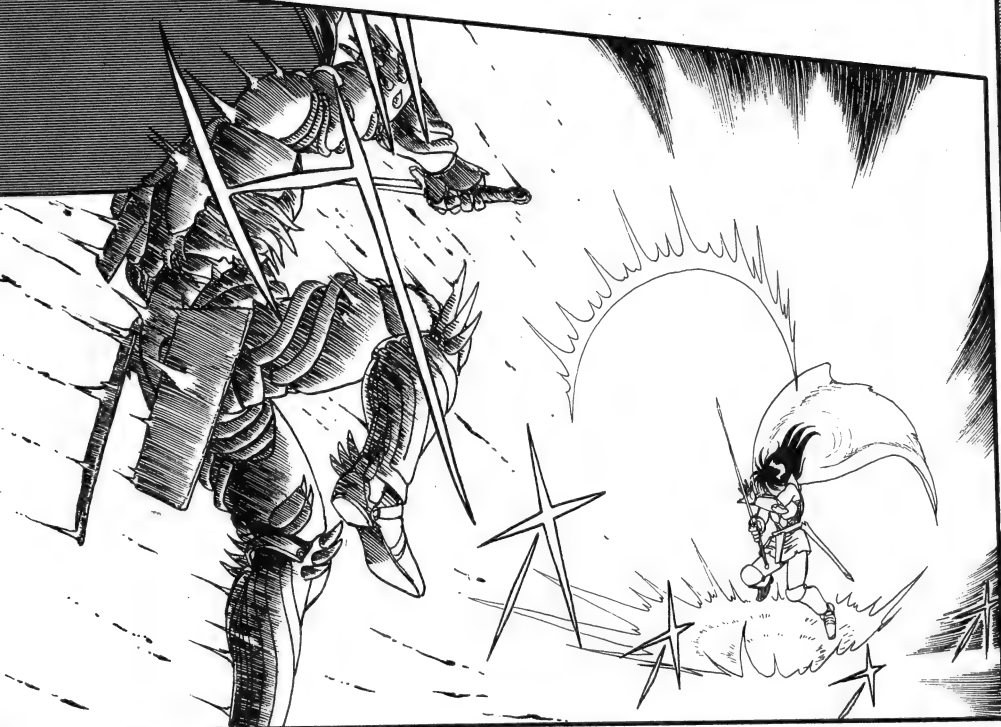
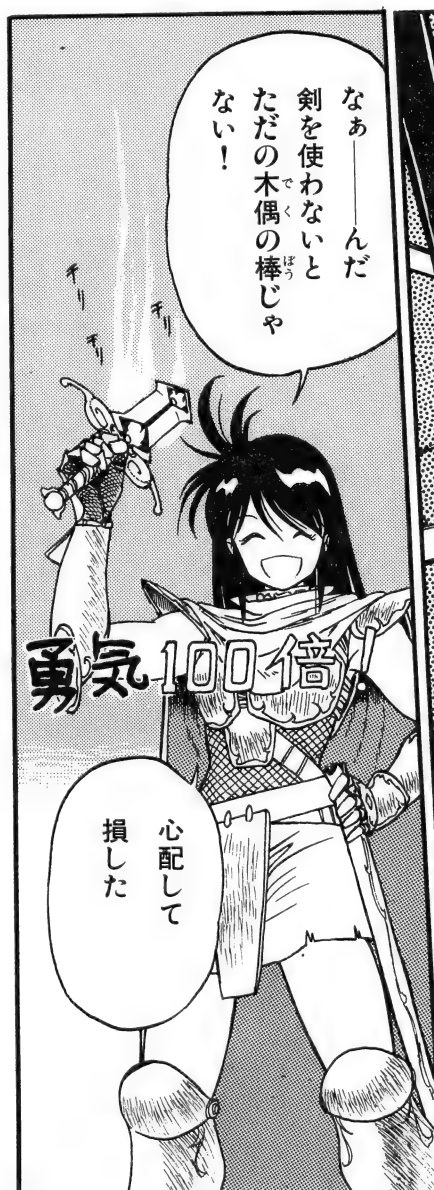
あちゃ～
と思う間もなく…
あーら、ら
見つかっ
ちゃったか
でも1人ぐらい
何とかなるわ!

ゴオォォ
ゴオォォォォ
殺れないまでも目くらましくらいにはなるはず！
ゴオォォォォォォ
火炎が消えないうちに逃げなきゃ…
オォォォォォォ
見つかりませんようにっ！
ボオォォォォォ

間合いをつめにきたわね
このままじゃ殺られるのを待ってるようなものだわ…
こうなったらやるだけやったろ――じゃん!
炎のロッドよ!
ドキ

ザザ
情けないわね！あんたたち……
大勢でなきゃ一人を殺せないの？
ジャリ
とは言ったもののまずいことになっちゃったなぁ……
ジャリ
どうしよう
敵のふところへ入らないかぎりロッドの力ははじかれちゃうし…

ス…
え…
たらっ…
え？
ス…

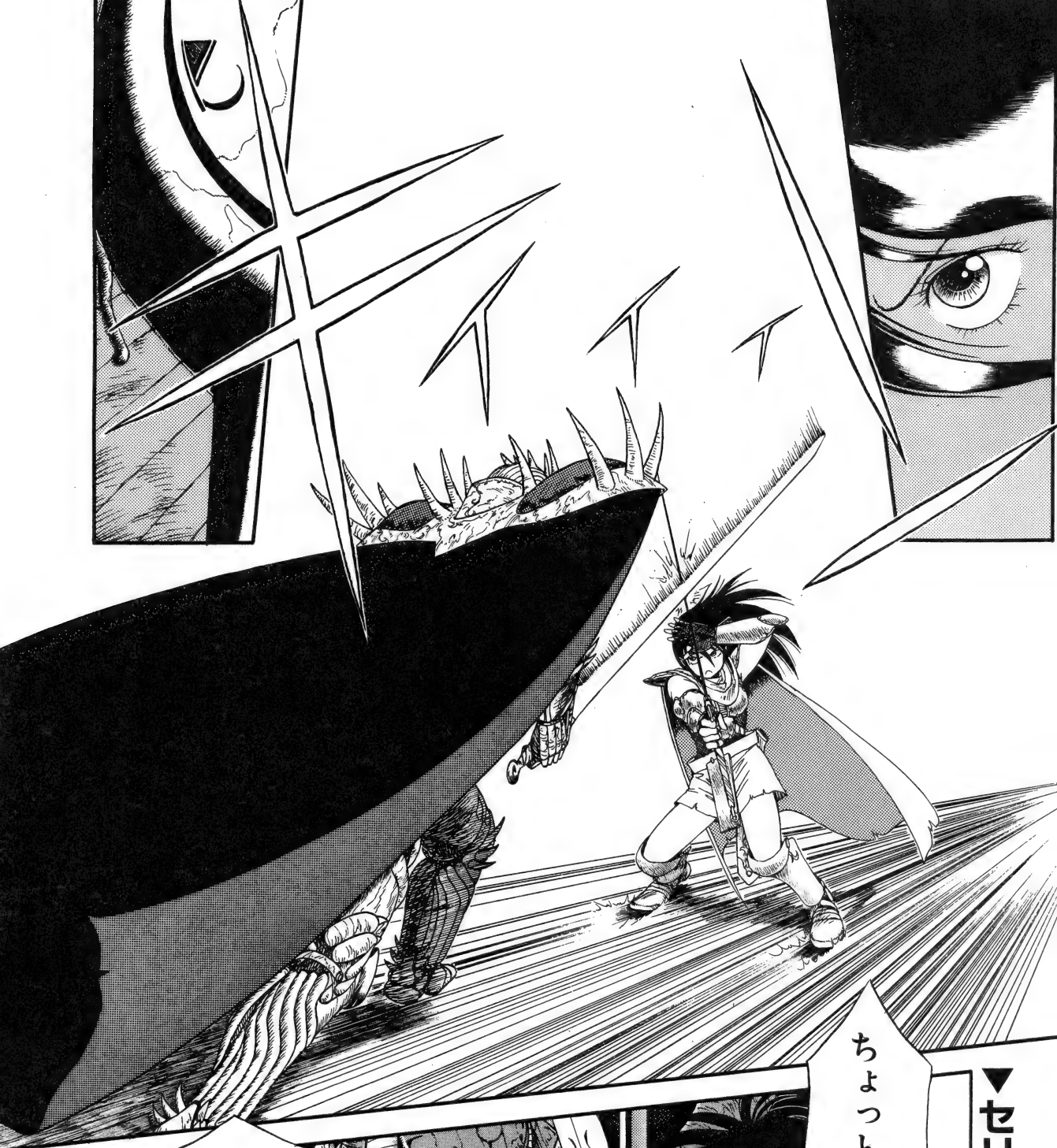
許さないん
だからあ!

ドゴォン

なぁ——んだ
剣を使わないと
ただの木偶の棒じゃ
ない!

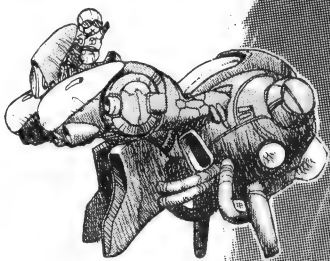
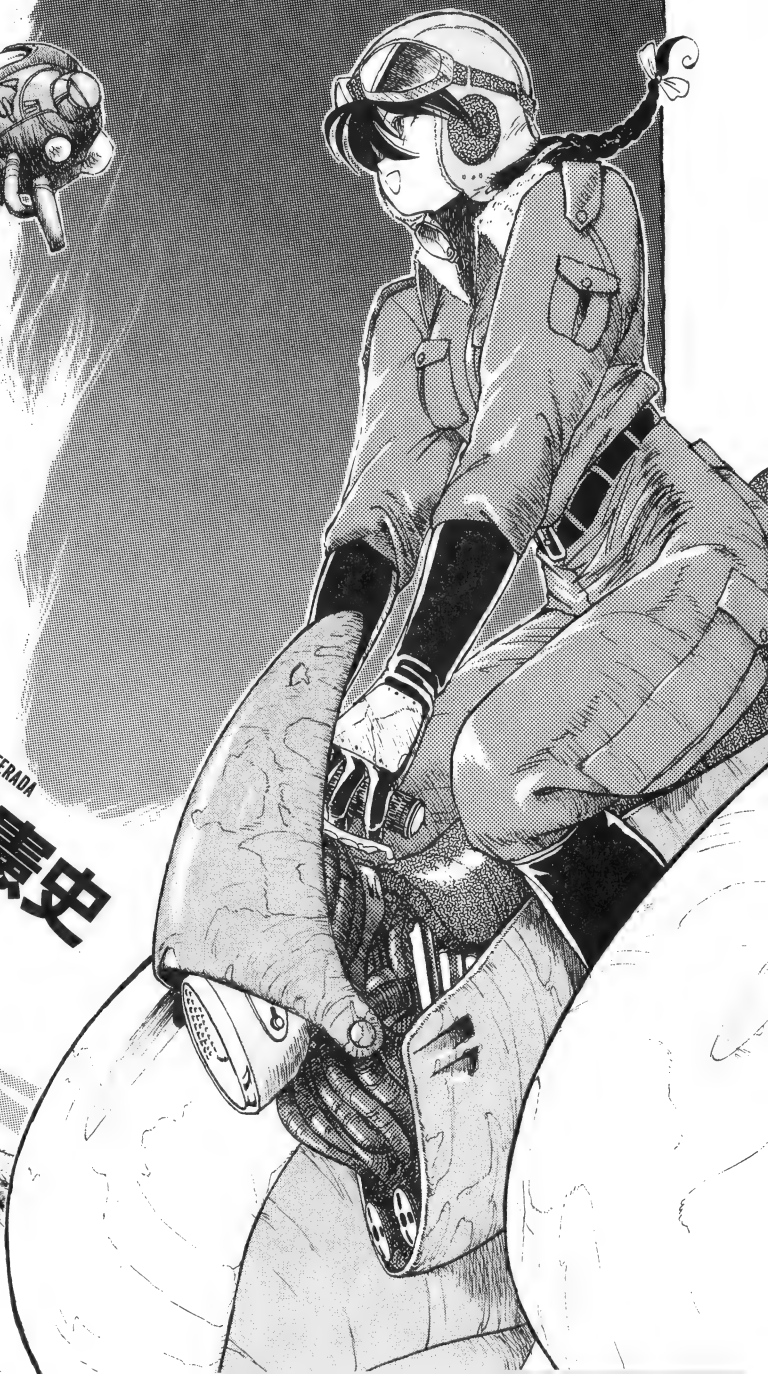
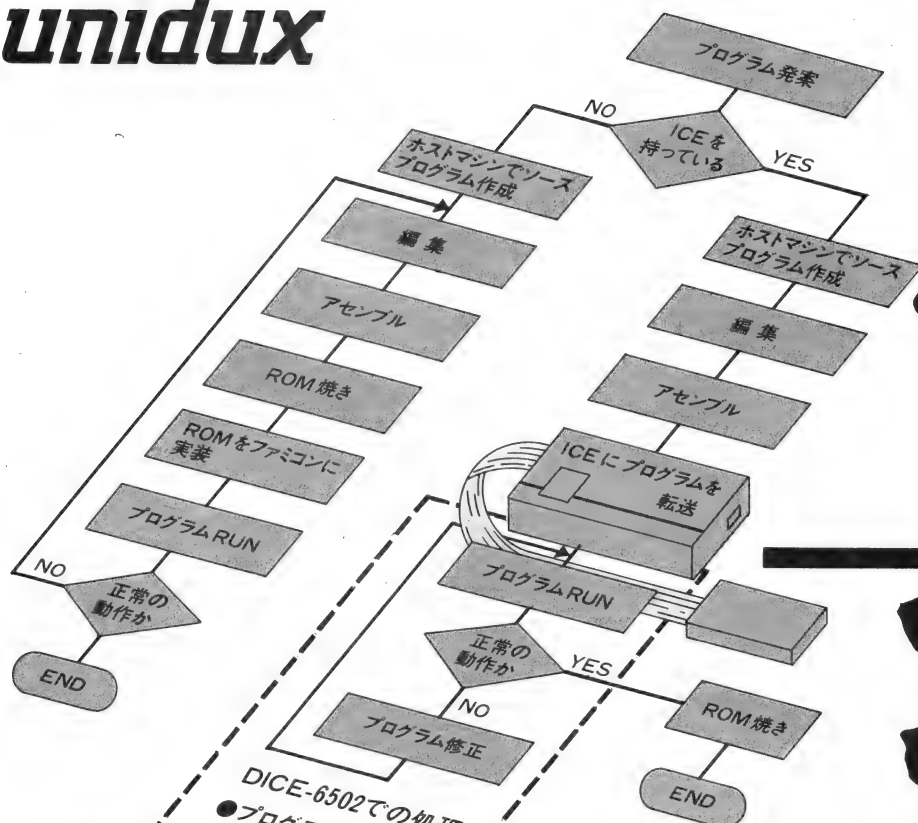
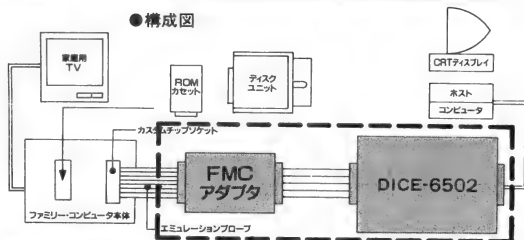
チリ
チリ
チリ

勇気100倍

心配して
損した

ちょっとあんた！
後からとは卑怯じゃないのよ！
▼セリナ反撃開始!!

怪物の街に潜入したセリナとマジシン!! 果たして怪物の正体とは…?

Romancia ロマンシア 浪漫境伝説

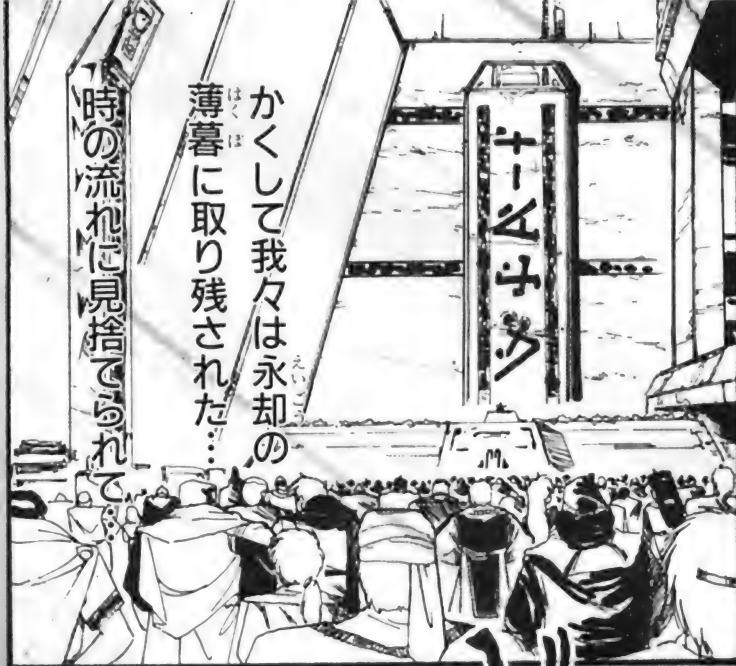
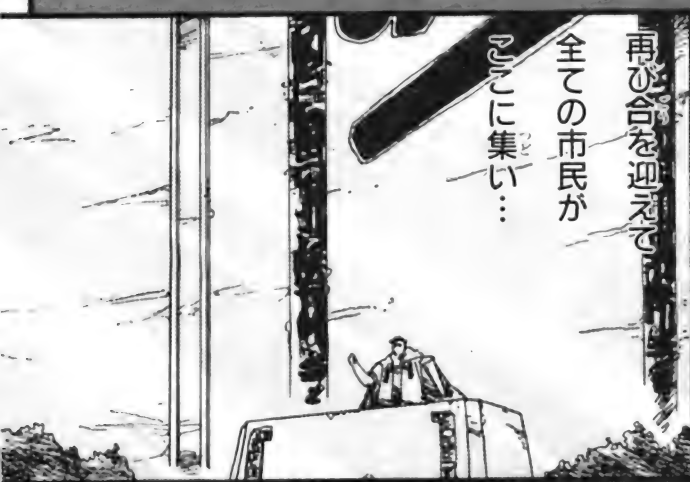
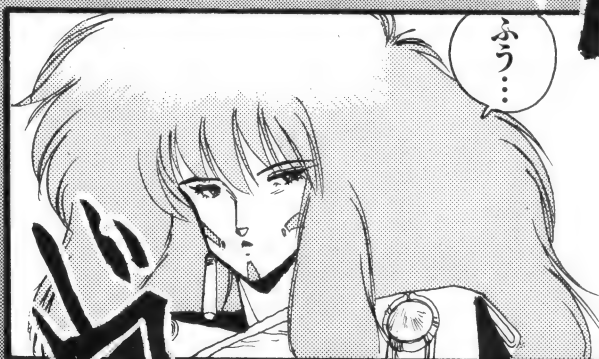
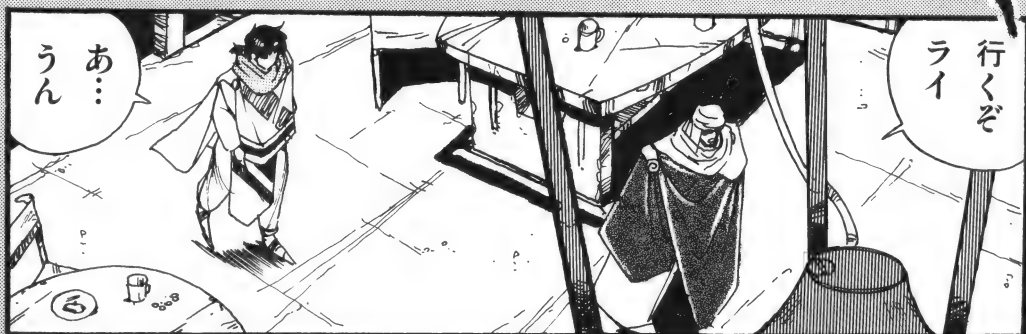
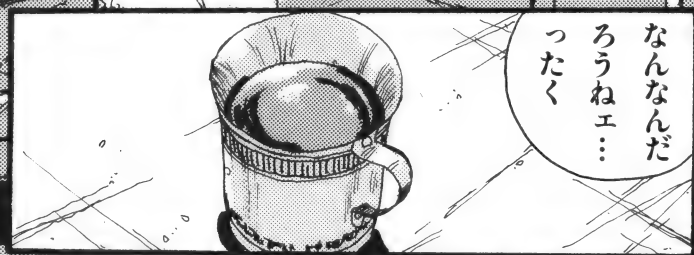
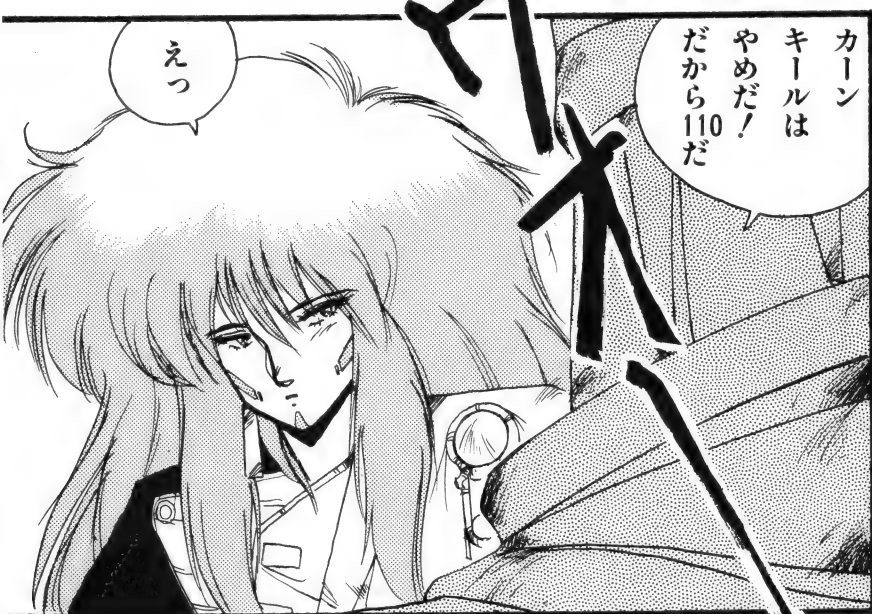
第4話 反撃開始

COMIC/HIDETOMO TUBURA
円英智&寺田憲史
STORY/KENJI TERADA
Directed by CANDY HOUSE

unidux
ファミコンソフトの開発時間が1/3になる!?
〈人気のファミコンソフト開発に理想的な開発システム〉ソフト開発で、もっとも時間のかかるデバッグ作業。もし、この作業にICEを使えば1/3になるとしたらどうでしょう。ソフト開発の省力化とともに、優れたソフトづくりで技術者自身が社内・外で高い評価を得られることは間違いありません。ファミコンソフト開発でも、しかりです。私たちユニダックスが、ファミコンプログラマーの皆様を支援するために発売し、ご好評をいただいているDICE＋FMCアダプタの支援システム。その中でFMCアダプタがさらにバージョンアップされました。サウンド出力可能なファミコンシミュレートモードを搭載し、FMCアダプタIIとして新発売。ROMカセットのかわりにRAMカードを使用することでサウンドデータをシミュレートすることができます。人気のソフトづくりに、良きパートナーとして働きます。フルにご活用ください。
プログラム発案
ICEを持っている
NO
YES
ホストマシンでソース プログラム作成
編集
アセンブル
ROM焼き
ROMをファミコンに実装
プログラムRUN
正常の動作か
END
ICEにプログラムを転送
プログラム修正
DICE-6502での処理
●プログラムダンプ
●ラインアセンブル
●ディスアセンブル
●リアルタイムトレース
●シンボリックデバッグ
●外部トリガー
●無制限ブレーク
ファミコン・ソフト開発システム
インサーキットエミュレータ
DICE-6502
＋
ファミコン・ソフト開発用アダプタ
FMCアダプタ
●構成図
家庭用TV
ROMカセット
ディスクユニット
CRTディスプレイ
ホストコンピュータ
カスタムチップソケット
ファミリー・コンピュータ本体
エミュレーションプローブ
FMCアダプタ
DICE-6502
DICE-6502の主要コマンド
A：1ラインごとのアセンブルをします
B：ブレークポイントを設定します
F：メモリを定数で、うめます
G：プログラムの実行
L：逆アセンブル
TML：リアルタイムで実行して記録したプログラム内容を表示します
ZX：シンボル関係のコマンド
?：ヘルプメニュー
その他、全部で31種類のコマンドを持ちます。
システム価格
90万円
※ファミリー・コンピュータは、任天堂の登録商標です。
ユニダックス株式会社

▲12話でレイダルが 身にまとった怪物は ロボットの
よーでおかしい… どーせならと思い あのシーンすべて 描きなおした
ここですこし この怪物について ふれておきたい
トゥールの地には 怪物がウロウロしている
この怪物の 皮をはぎ 脳を
とりだし 運動性や破壊力は
そのままのヨロイを 作ろうと
したものが これである
早い話がパワードスーツである
ヨロイの部分には魔法が
かかっており この物全てにも
戦師によって結界が はられ
血や 細胞にいたるまで 中に入る人間と
何の 障害もなく結合させることに
成功している
結界がやぶられると 怪物の細胞が
暴走を始め 中の人間を食ってしまうという
ラストがまっている
ヴァリスは これにまきこまれて
死んでしまったのだ
ヒサンである
◀まさか アドリンが ラスト あーなるとは
思わなかったろう 僕も思ってもみなかった
今にして思えば ただ ただ かわいそーな
キャラクターである
ちなみに ラストが ああなって
しまったのは
僕のせいでは
ない
▶サラはとても
うまくいったキャラである
人気もまあ よかったので
安心している
連載時から 力を入れて 描いていたので
今回 なおすところは 一ヶ所もない (…と思う)
☆14話 表紙 セルワーク:スタジオ トムキャット 様
クリンナップ:杉浦 幸次 様
菊池君 セルの手配 ありがとう
…とゆーわけで…
ヴァグランツ
単行本第1巻
ヨロシク!!
▶アメリアは 新キャラで
連載時には一コマのみであったが
単行本には 5ページの描き
おろしで登場する
キャラデザインは BLACK POINTに
たのんだ ありがとうございます
Holbein
artists
water
colors

新連載!!
うそです うそ!
MAKING OF VAGRANTS
BY:麻宮騎亜
●早いもので、僕がデビューして1年以上がたってしまった。おまけに単行本もでる。これもひとえに読者の皆様と僕の仕事を手伝ってくれた仲間のおかげであると思う。ありがとうございました。
◀最初はスタンとウリ 2つということだったが
ほとんど きーゆう設定を無視して 描いていた
本当なら もっと勝気な女の子になるはずだったんだが‥
ヴォクリールにしてみれば
はがゆい思いを
していたのでは
なかろーか‥
◀テレスは1話のみの
出演ではあったが
インパクトがそれなりに
あったので よかった
と思っている
サラと並んで
描きやすい
キャラであった
◀ライ ほとんど
14才ということを
わすれて描いてた
いや2073年の
14才は今の16才ぐらい
に見えるにちげーねェ!
と開きなおって描きました
この絵の服は単行本用の
新しい服である
このおかげで3話あたりまで
ライの服をすべて なおす
はめになってしまった
単行本には
テレスの着がえの
シーンはカットしたので
おわびにここで
お見せしよう!
(なんてね
ウソさ!)
HOLBEIN
GOUACHE

またまたカワイイ新キャラ登場。このコは、ちょっとひとクセありそうだぞ。次号必見!!

第2部第1話・完　次号(4月8日発売)につづく!!

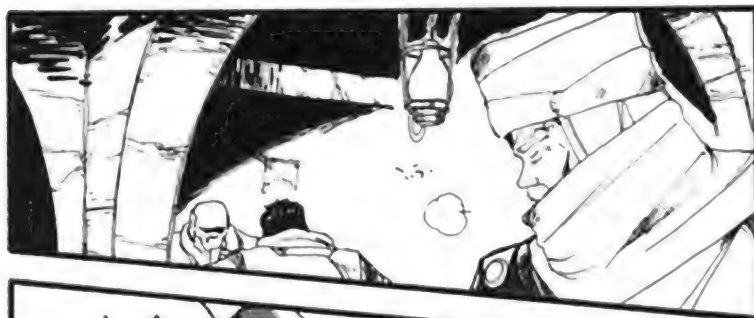
我らを未来の浄土へと導く祖霊神到来のため祈りをささげよう！

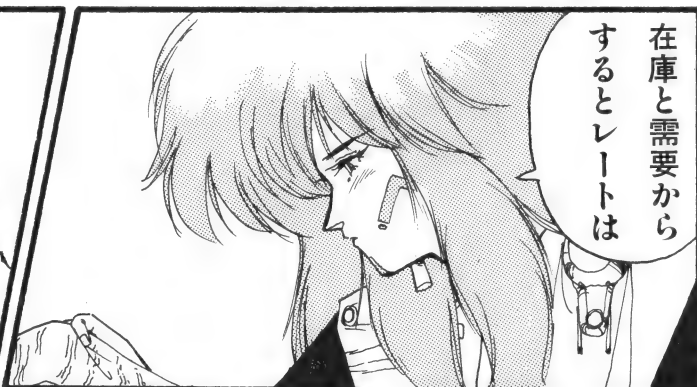
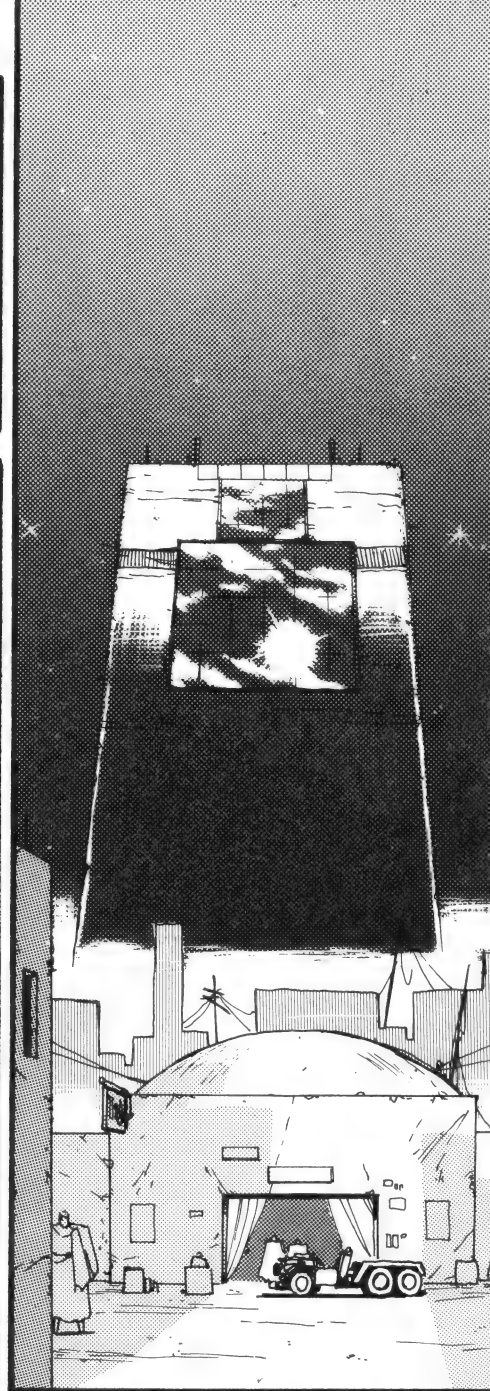
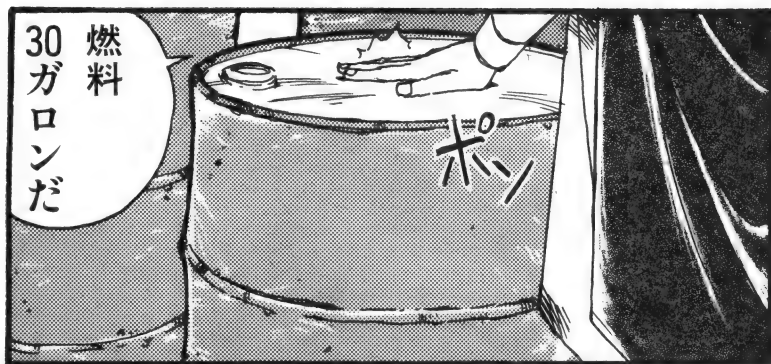
なに…

太陽はこの動きを止め
この大地を灼熱の砂漠――昼の地
と氷に閉ざされた
夜の地に分けてしまったのだ
かくして我々は永却の
薄暮に取り残された…
時の流れに見捨てられて…
ヴーオオォ
再び合を迎えて
全ての市民が
ここに集い…

行くぞ
ライ
あ…
うん
ふう…
かつて　太陽が東の地平から上り
西の地平へと沈んでいた頃
我々の祖先は　この大地に満ちあふれていた
鉄の機械が空を駆け　星々にまで
手がとどいたものだった…
しかし　巨大な流れ星とともに
黄金期は終わりを告げた
なんなんだ
ろうねェ…
ったく

行ってみるか
ライ
えっ！
ランキンは
行かないの？

カーン
キールは
やめだ！
だから110だ
えっ

※注……「合」は、星と星が重なってみえる現象。

100よ！
それ以上は
ダメ
パタン

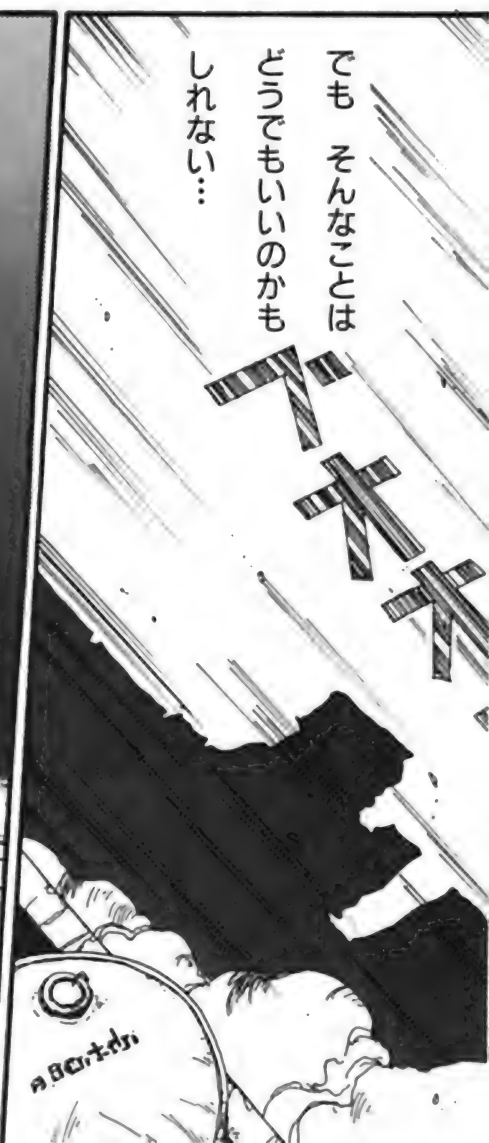
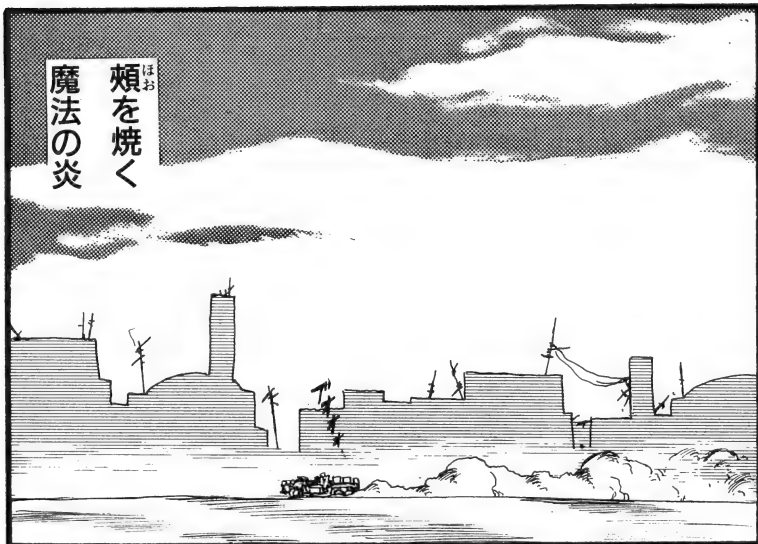
110
！
105
！

——よかろう
それに今夜の
飲み代だ
キールを一杯

今のかけひき
よかったわよ
トクトクトク

燃料
30ガロンだ
ポン

品質は？
エラッカの実100％
分留点は78度だ

在庫と需要から
するとレートは
120
食だ

ズズズズズズズ
ゴゴゴ…
パシィーッ
ゴゴゴ…
ガガガガ

でも そんなことは
どうでもいいのかも
しれない…

文明の滅んだ
この世界で
僕の旅が
終わるなら
それもまた
いいじゃないか…

ブロロロ…

頬を焼く
魔法の炎

鞘走る剣の
きらめき
戦いの怒号
ガタ
ガタ
ブオ

あれから
どれくらい
時がたったのか…
ブオ
ガタ
ガタ

こいつを
つけろ!
シュッ
手を空にして
待つんだ　ライ
そいつを
つかみとれ…
パシッ

ガコン
ガコン
プシー
やっぱり
だめだ…

電気が
止まったか…
この辺もいよいよ
だめだな
蒸留場も
少し夜の側に
移さねばならん

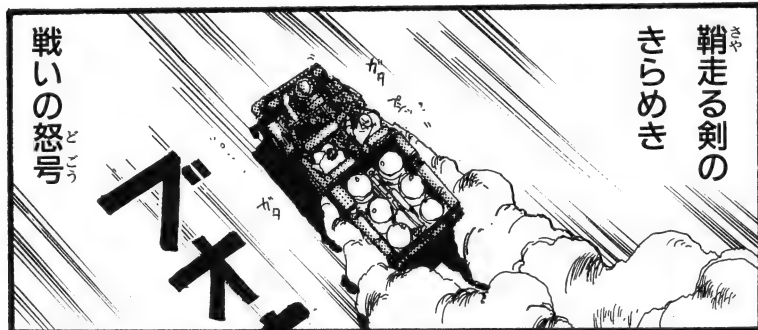
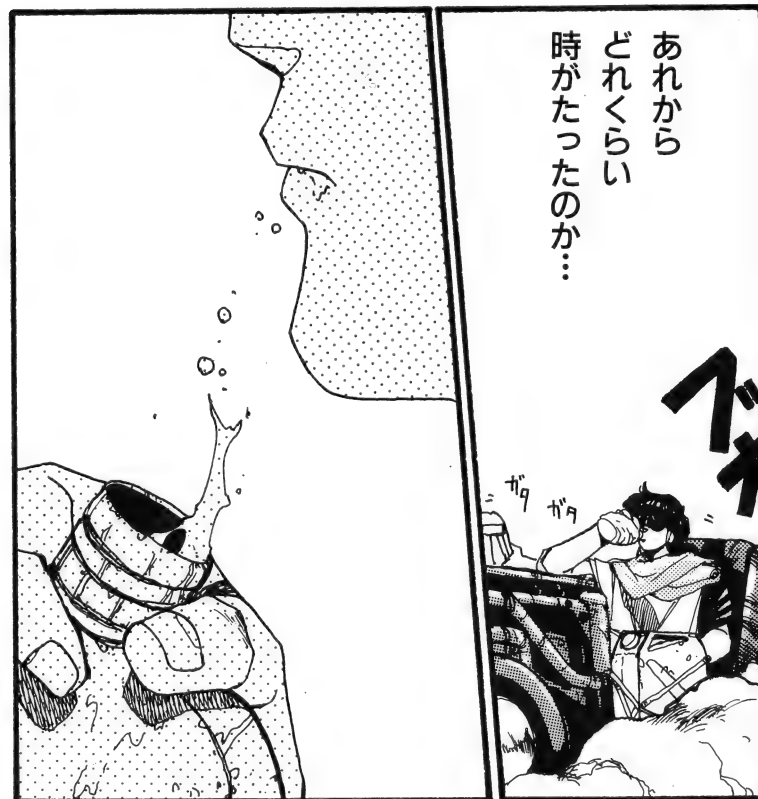
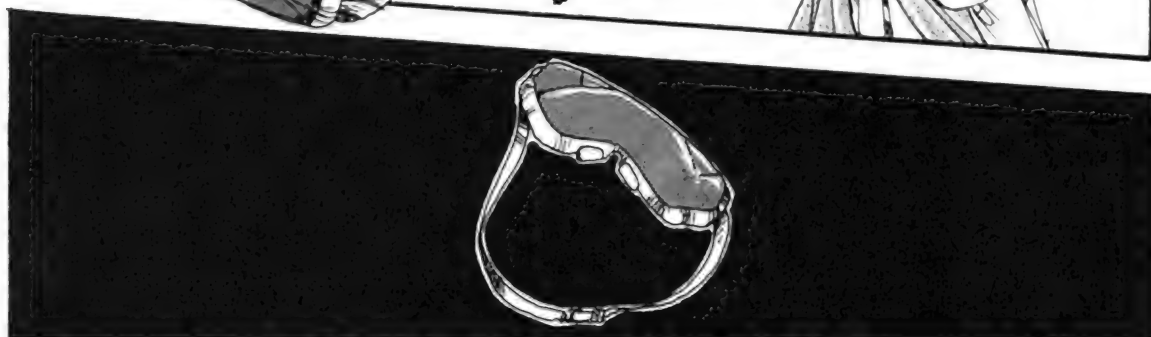
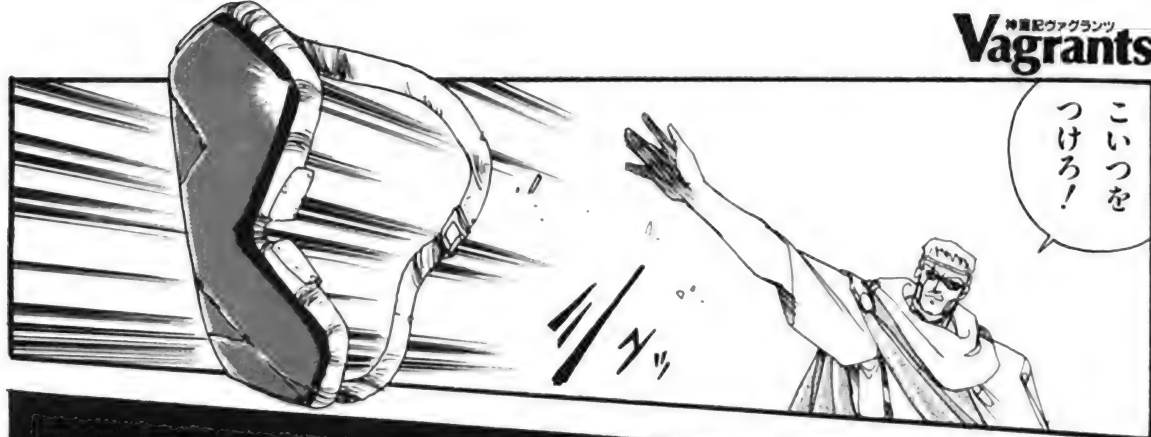
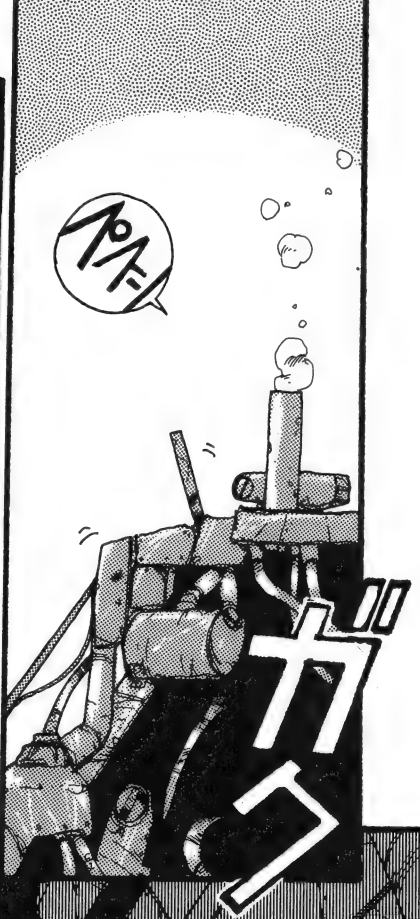
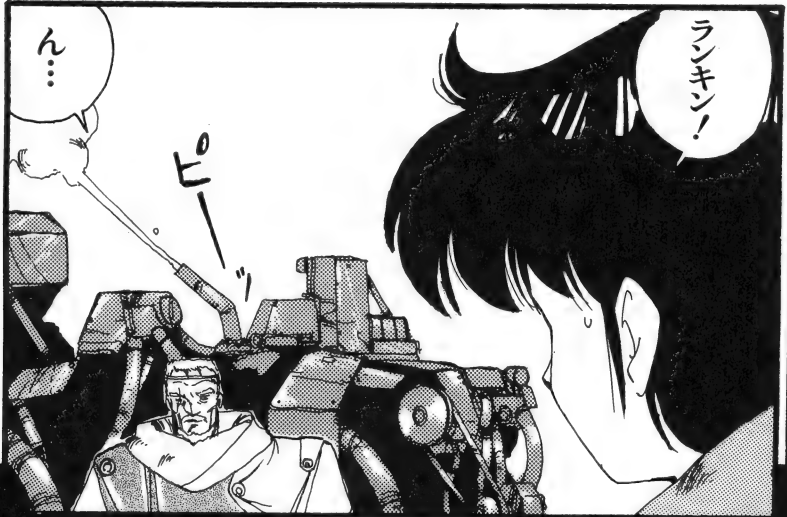
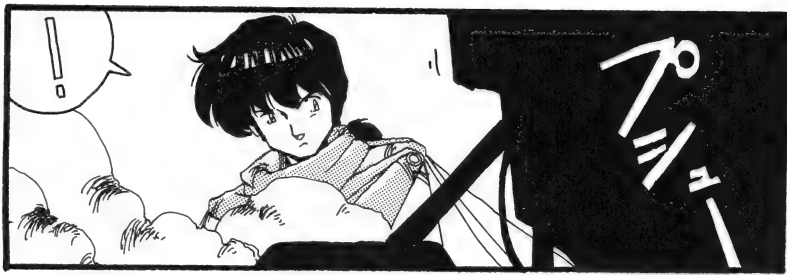
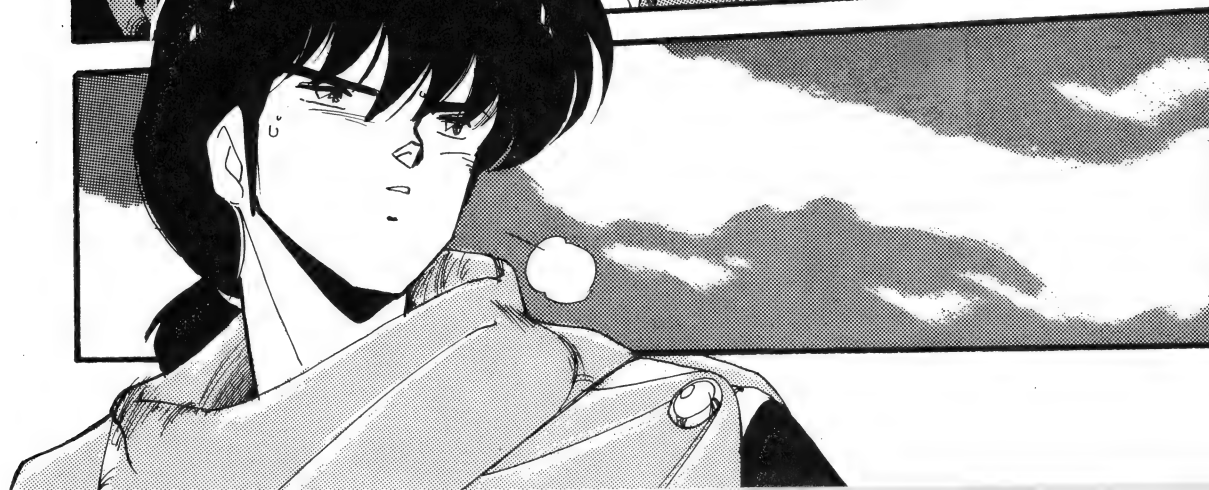
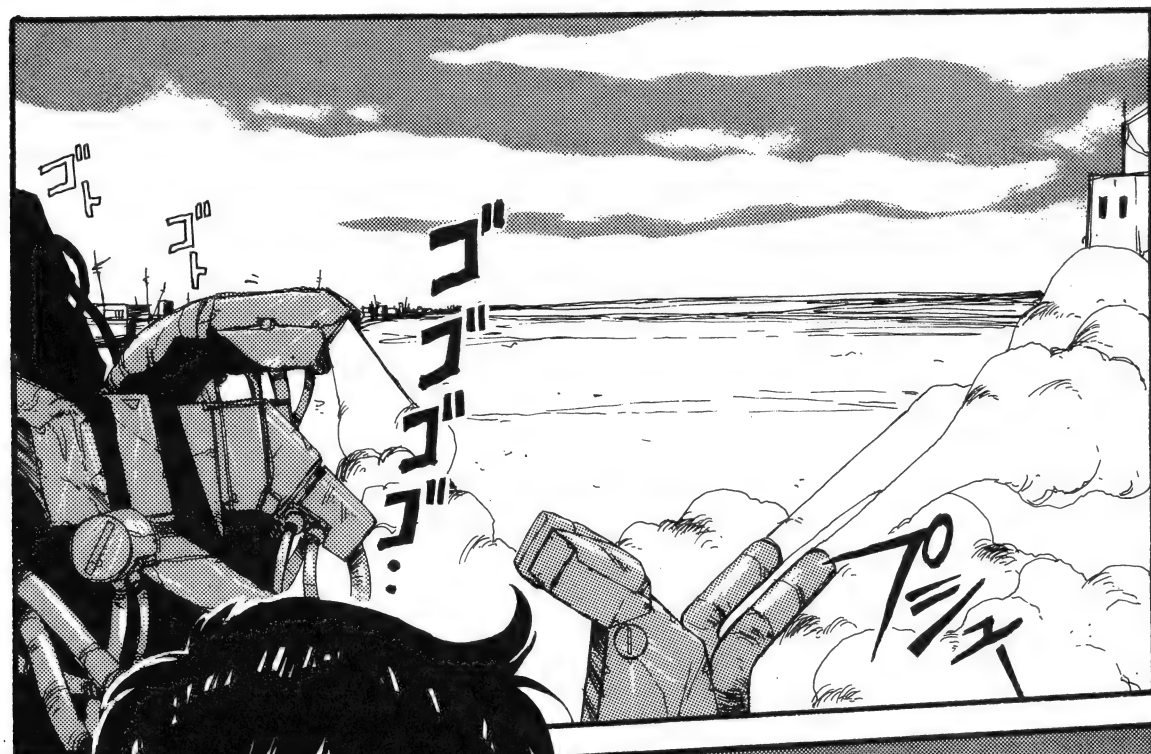
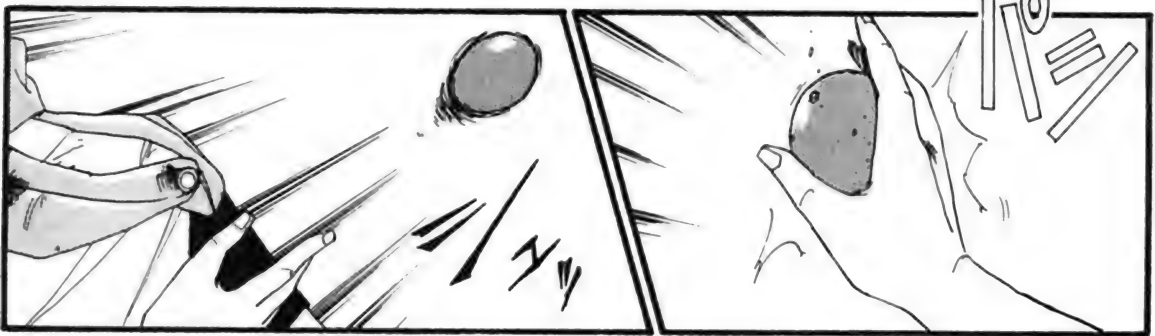
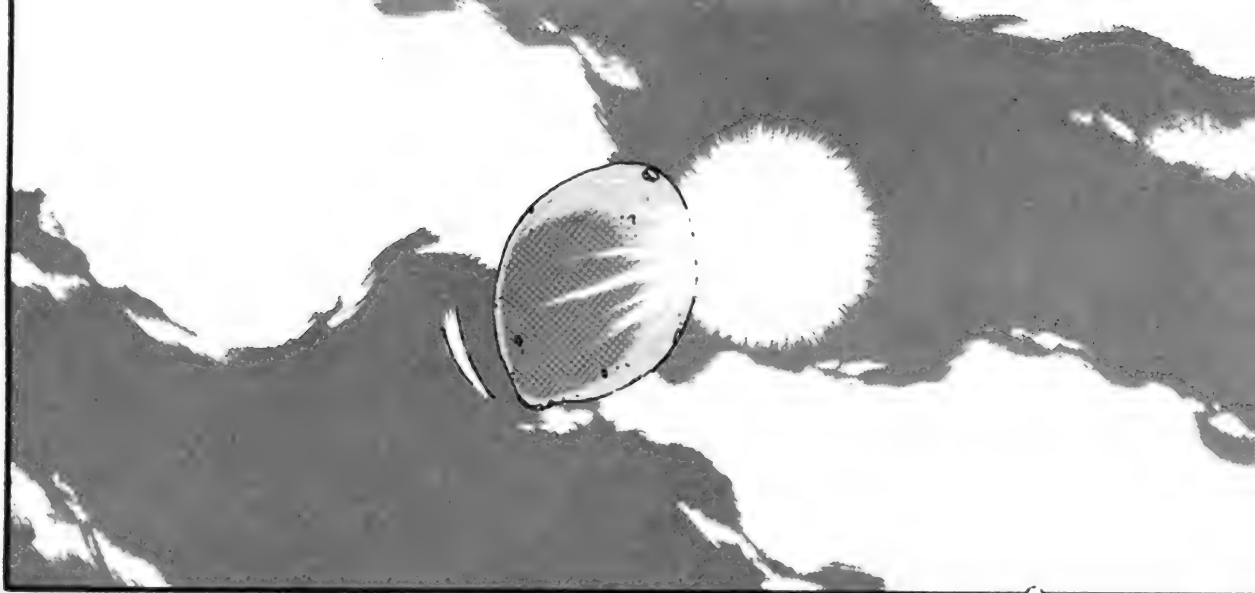
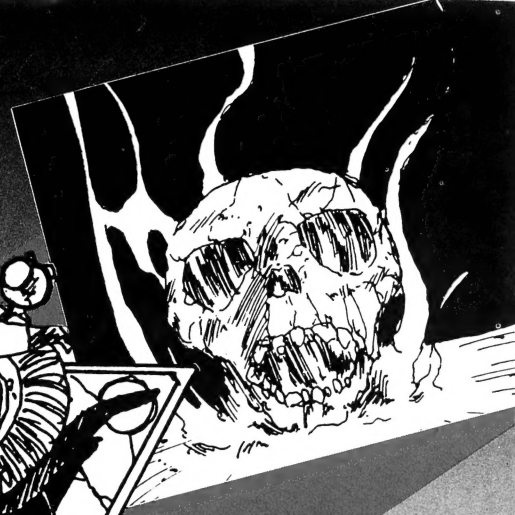
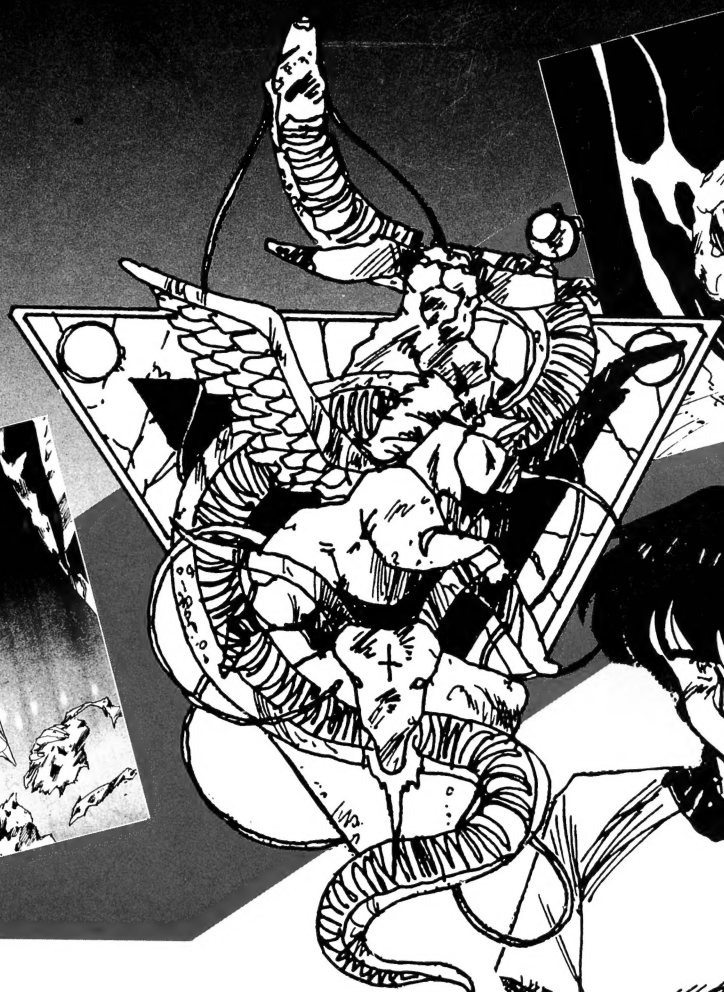
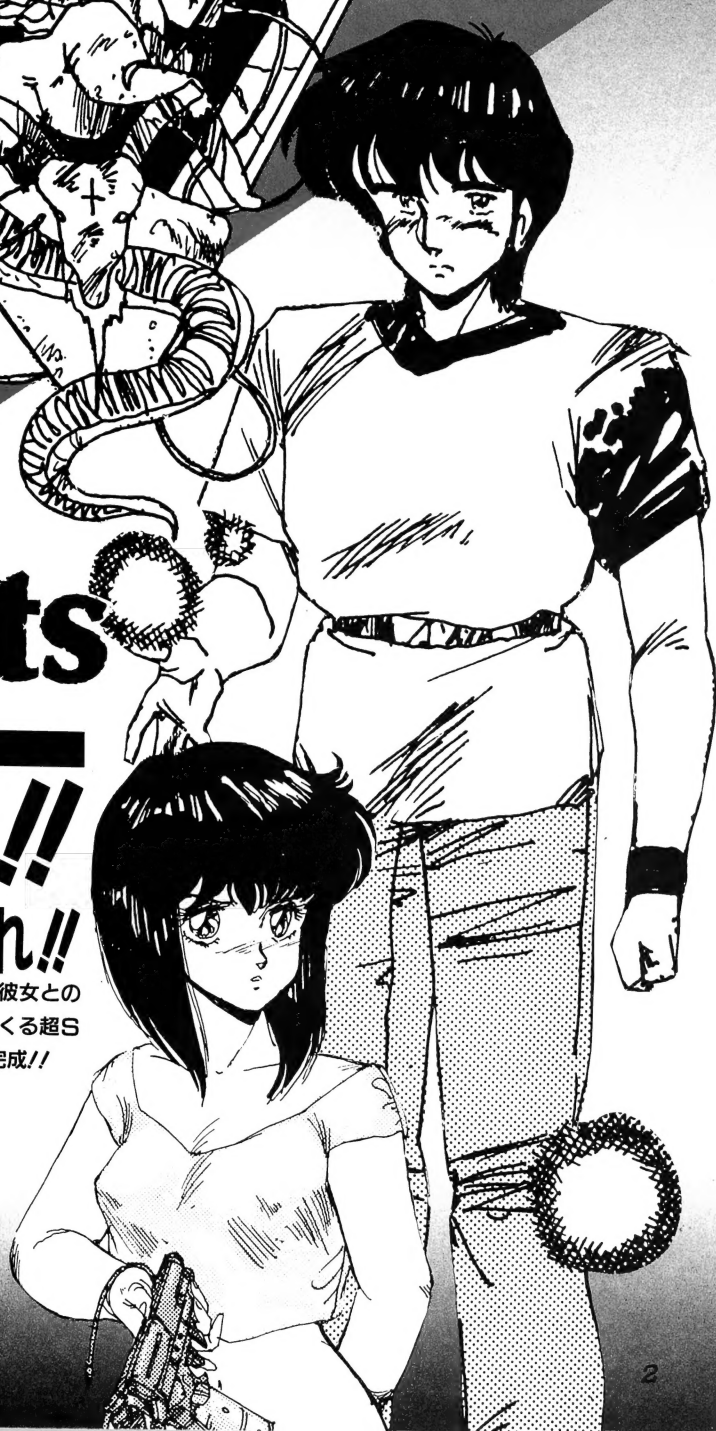
ともかく
仕上った分だけでも
換金しに
行くとするか…
ジフォラスへ

一緒に来るか?
ライ
うん

なら仕度だ
それから…

プスン
プシュー
！
ガクン
ランキン！
ピー
ん…
どうした？
破砕機がとまっちまった
ガチャ

ゴト
ゴト
ゴト
シュウウウウ
シュ
ゴト
ゴト
ゴゴゴゴ…
プシュー

パシッ
シュッ
ゴト
ゴト
ゴト
ゴト
プシュ
ドドド
パシッ

長い漂流のあと、ライがたどりついた新たな世界…。第2部スタート!!

神星記ヴァグランツ
Vagrants
story-ヴォクソール・プロ●art-麻宮騎亜
単行本発売!!
3月下旬、本屋さんに走れ!!
●謎の〈汎世界〉を渡り歩くヴァグランツの少女テレス。彼女との出会いが、ライの運命を変えた。前人未踏のスケールでおくる超SFバロック・ファンタジー「神星記ヴァグランツ」第1部完成!!

神皇記ヴァグランツ
Vagrants
story:ヴォクソール・プロ
art:麻宮騎亜
SECT1:漂着世界

©Kadokawashoten 1987 凸版印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌13977—4